MANGA ZONE

EXTRA MARZO/ABRIL 93 . 275 PTAS.

Nº5

サザン アイズ
3×3 EYES.

LIBRERIA
Imágenes
Comics

TODO EN EL MUNDO DEL COMIC, TANTO ANTIGUO COMO DE ACTUALIDAD.
COLECCIONES COMPLETAS, MATERIAL AMERICANO Y MANGA IMPORTADO.

C/. PELAYO, 14 • TEL. 352 05 73 • 46007 VALENCIA

SUMARIO

PORTADA: 3X3 EYES, DE YUZO TAKADA
2. SUMARIO: ALEJANDRO MAICAS
3. EDITORIAL: ALEJANDRO MAICAS
4. NOTICIAS: JORGE RIERA
7. OPINION (¿QUE FUE DE DRAGON BALL?): JORGE RIERA
   OPINION (GREY): MIGUEL ANGEL HERNANDEZ
8. MANGARTICULOS (3X3 EYES): RAFAEL SOUSA
9. MANGARTICULOS (ORION): MIGUEL ANGEL HERNANDEZ
10. MANGARTICULOS (MEMORIES): ALEJANDRO SERRANO
11. DIBUJO (EL CENTINELA): JANO
12. REPORTAJE ANIME (GUNBUSTER): THE JAVHUNTER
14. DIBUJO (ETERNA): CARLOS "DARKMIND"
15. JAPON JAPON (CURSO JAPONES): ALEJANDRO MSX
16. JAPON JAPON (LOS JAPONESES SOLO SABEN IMITAR, IMITAR, IMITAR...): CARLOS J. PEREZ
18. PERFIL DE UNA OBRA (TOUCH): GONZALO B. TELLO
20. INFORME (MANGAS DISPONIBLES DENTRO DEL MERCADO AMERICANO): JORGE RIERA
22. POSTER CENTRAL: MICKY
24. GALERIA DE PERSONAJES "MACROSS" (2A PARTE): ALEJANDRO MAICAS
26. MAESTROS DEL MANGA (GO NAGAI): MARISA ROIG
28. CLUB DE FANS DE AKIRA TORIYAMA: SALVADOR PEREZ
34. TALLER DE ANIMACION: JUAN GOMEZ
41. CONFESIONES DE UN MANGAMANIACO: JORGE RIERA
42. CORREO MANGAZONE: EQUIPO MANGAZONE
43. AGRADECIMIENTOS
CONTRAPORTADA: GUNBUSTER VOL.1, DE GAINAX

MANGAZONE 5 (EXTRA MARZO/ABRIL 1993)

EDITOR.....: ALEJANDRO MAICAS

DISEÑO Y MAQUETACION: ALEJANDRO MAICAS

EQUIPO MANGAZONE FORMADO POR:

MIGUEL ANGEL HERNANDEZ GADEA

JORGE RIERA LOPEZ

SALVADOR PEREZ CUÑAT

ALEJANDRO MAICAS FAUS

COLABORAN EN ESTE NUMERO:

MARISA ROIG PEIRATS

JUAN GOMEZ MARTIN

THE JAVHUNTER

RAFAEL SOUSA SANCHEZ

GONZALO B. TELLO

ALEJANDRO SERRANO TORTOSA

ALEJANDRO FERNANDEZ "MSX"

CARLOS J. PEREZ FERRER

JANO (KOMIKA FACTORY)

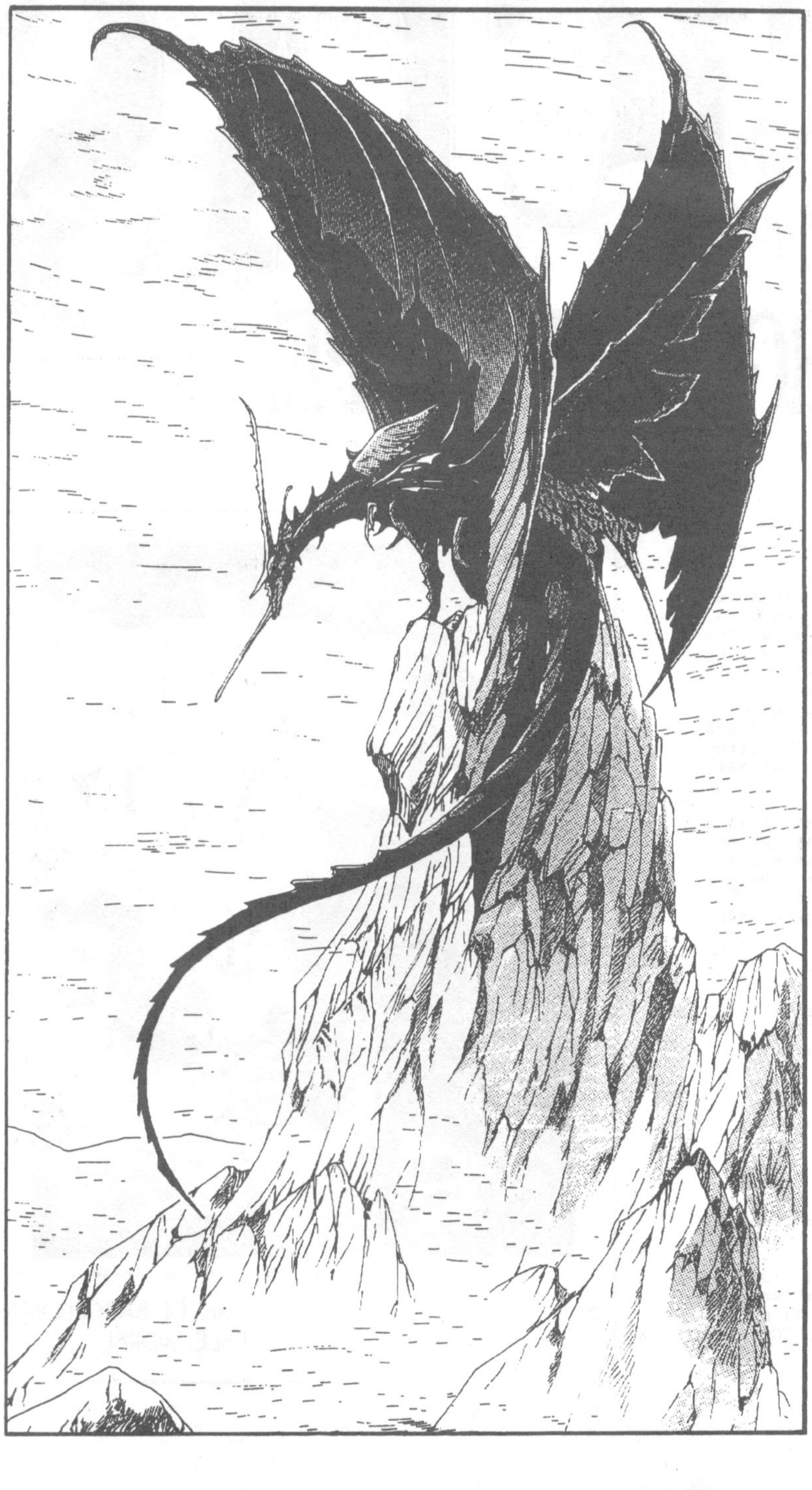
MICKY

CARLOS "DARKMIND"

Y OTROS AMIGOS AMANTES DEL MANGA.

SE RECONOCEN EN TODO MOMENTO LOS COPYRIGHTS DE LAS IMAGENES QUE APARECEN EN ESTA PUBLICACION, CUYO USO ES PURAMENTE INFORMATIVO.

DISTRIBUYE: DISTRIMAGEN, S.L.
C/ POZAS 2
28004 MADRID



EDITORIAL

¡BUENO!, AQUI ESTAMOS DE NUEVO, Y CON MAS GANAS QUE NUNCA.
LO PRIMERO QUE TENGO QUE DECIROS, LO HARE EN MODO TELEGRAMA: EXCUSA MANGAZONE NO MARZO - FALLAS - MIGUEL ANGEL CON LA RUBIA - JORGE DESAPARECIDO (¿LO HABRAN ASESINADO?) - SALVADOR INCOMUNICADO Y CON TUPE DESPEINADO - RESTO COLABORADORES GRAN FIESTA LOCA - Y YO SUBIENDOME POR LAS PAREDES.
UNA VEZ ACLARADO EL PORQUE NO SALIMOS EN MARZO, VAMOS CON MAS COSAS. DECIROS QUE ESTE NUMERO "EXTRA", COMO PODEIS APRECIAR, LO HEMOS PREPARADO ESPECIALMENTE PARA LLEVARLO AL SALON DEL COMIC DE BARCELONA (FICOMIC'93) QUE SE CELEBRA DEL 6 AL 9 DE MAYO. SI OS PASAIS, ALLI NOS VEREMOS.
APARTE, TENGO QUE DECIROS HEMOS EMPEZADO A COLABORAR CON LOS AMIGOS DE LA REVISTA "EMM" (EL MAQUINISTA MENSUAL), DONDE CADA MES PODREIS ENCONTRAR ARTICULOS DEL EQUIPO, QUE SON EL COMPLEMENTO IDEAL AL MANGAZONE.
TAMBIEN TENGO QUE COMENTAROS QUE A RAIZ DE LAS RESEÑAS APARECIDAS EN LA SERIE ROJA DE DRAGONBALL Y LA SECCION "FAN DE FANZINE" DE CELS PIÑOL EN "NEW WARRIORS", NOS HAN LLEGADO CIENTOS DE CARTAS QUE, SINTIENDOLO MUCHO, NO PODEMOS ATENDER DE MOMENTO, DEBIDO A QUE HEMOS AGOTADO LAS EXISTENCIAS DE LOS NUMEROS QUE TENIAMOS. PERO TRANQUILOS, POR QUE ESTAMOS PREPARANDO REEDICIONES DE TODOS LOS NUMEROS.

NOTICIAS

POR JORGE RIERA LOPEZ

MANGA

Nacional

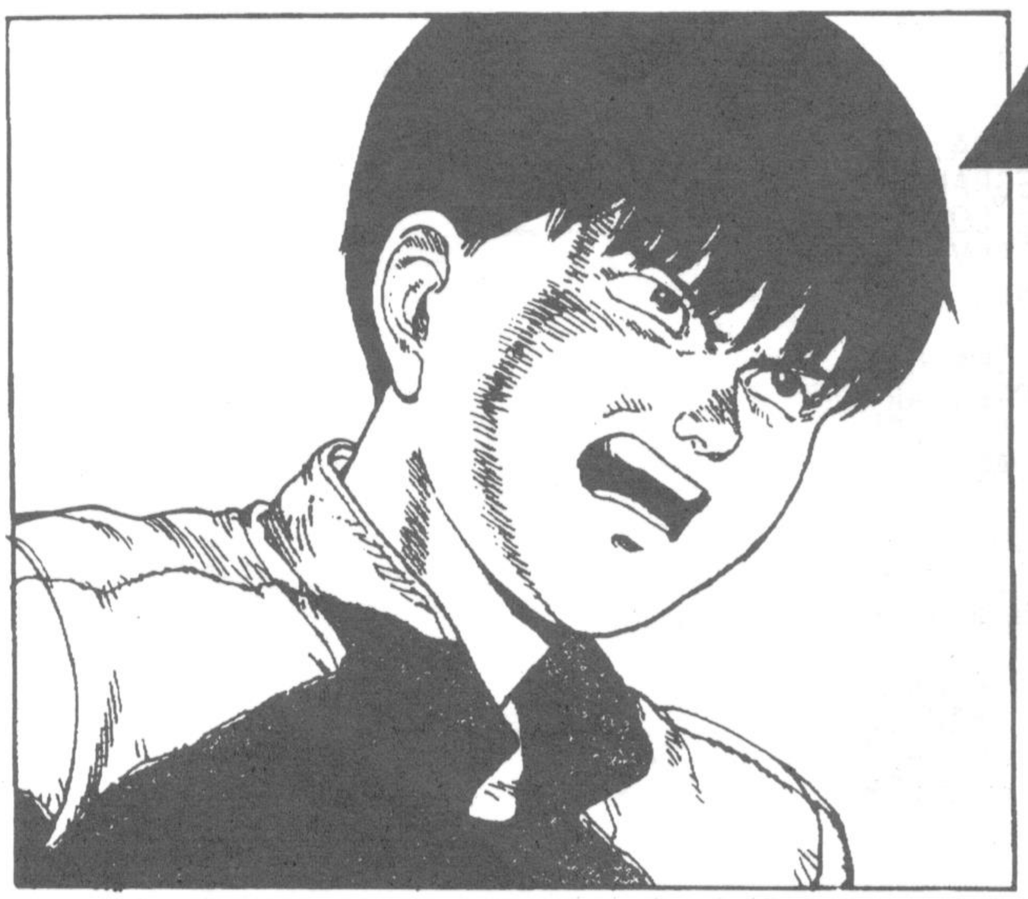
La primera gran noticia de este mes es la próxima celebración del Salón del Cómic de Barcelona en su decimoprimera edición. Este año tiene una significación especial para nosotros, ya que el país homenajeado es Japón. Ya han confirmado su presencia las seis editoriales más importantes de aquel país (Kodansha, Shueisha, Shogakukan, etc...), las cuales traerán a algunos de sus más importantes autores, como por ejemplo Katsuhiro Otomo (Akira), Yuzo Takada (3x3 Eyes), Johji Manabe (Caravan Kidd) y Masashi Tanaka (Gon) entre otros. Nosotros no faltaremos, esperamos que vosotros tampoco. Si es así, allí nos veremos.

Y para aquellos que no puedan asistir, tranquilos, no os vais a quedar con las manos vacías. Por fin, y de una vez por todas, Planeta-Agostini Cómics presenta las nuevas y tan esperadas colecciones anunciadas por ellos, y que vienen a hacer compañía a "Mai", primera serie de su nueva etapa:
- "Saint Seiya" (Masami Kurumada). Formato y aparición idénticos a "Dragonball".
- "Pineapple Army" (Urusawa/Kudo). Novela gráfica.
- "Striker" (Hiroshi Takashige). Miniserie de... ¿tres números? Me encantan los destrozos.
- "Patrulla especial Ghost" (Masamune Shirow). En seis tomos de formato prestigio. Sorprendente traducción de "The ghost in the shell" (literalmente "El fantasma en el casquillo"... de bala, se entiende).
- "Hotel Harbour" (Natsuo Sekikawa/Jiroh Taniguchi). Novela gráfica.
- "Gunhed" (Kia Asamiya). Novela gráfica, pero en color.

¡¡¿Y para cuándo Dr. Slump?!!

Esto por lo que respecta a Planeta-Agostini Cómics. A continuación hablaremos de Norma Cómics, que también se sube al carro del manga, y lo hace apostando fuerte: con Appleseed vol. 1. Shirow no se ha hecho esperar.
Ya que Norma normalmente se hace con los derechos de todo lo publicado por Dark Horse Comics, esperemos que paulatinamente vaya publicando el resto de series de manga que DH ha publicado en los USA, como por ejemplo "Outlanders", "Caravan Kidd" u "Orion".

SALÓ INTERNACIONAL DEL CÒMIC DE BARCELONA
DEL 6 AL 9 DE MAYO EN EL BORN



AKIRA

33 LÁSER MORTAL

¿PARA CUANDO EL NUMERO 34 DE "AKIRA"?

¡Que suenen las campanas!. Tras varios meses de espera, por fin se ha publicado el número 33 de "Akira", pero: ¿Que pasará ahora?. ¿Habrá que esperar meses otra vez, para leer el 34?, ¿o se publicará al mismo tiempo que en Estados Unidos?. La verdad es que todavía es incierto.
Para aquellos que no lo sepan, "Akira" se quedó "colgada" en el número 33 en USA, y en Mayo de este año, se va a publicar el número 34.
Mientras tanto en España, Ediciones B la ha publicado más o menos regularmente hasta el 32, donde, tras un espacio de 4 o 5 meses se ha publicado el 33.
Ahora, como he apuntado más arriba, la cuestión es cuando aparecerá el 34. Esperemos que pronto, por que la colección ya toca a su fin, y este número 33 se ha puesto muy, pero que muy interesante.

MIGUEL ANGEL HERNANDEZ GADEA

Extranjero

Como ya sabréis, el popular catálogo-revista "Advance Comics" dedicó su número 51, correspondiente a los lanzamientos de marzo, al manga. En él se ofrecían grandes cantidades de material relacionado con este mundo, además de una entrevista con los responsables de Viz Comics y portada de Masamune Shirow (en concreto de "Appleseed").

Antarctic Press nos sigue ofreciendo las series regulares y tres novedades importantes:
- Settei nº 1: un nuevo magazine de la casa dedicado a diseños y esquemas de la animación, que se destapa en este primer número con un especial "Bubblegum Crisis" para proseguir, en su segunda entrega con "Gundam 0080: War in the pocket".
- "Girl of Ninja High School 1993": Nuevo anuario de 72 pgs., cortesía de los más imaginativos talentos de Antarctic Press.
- Dojinshi nº 4: ¡Número especial TODO NADIA! (o casi todo). Si el especial posee la misma calidad de la serie, es algo obligado de poseer (al menos para los fans de ella, que son muchos).

Y como ya os adelantábamos en el número anterior, el volumen cuatro de "Appleseed" aparece ahora en el mercado americano de la mano de la popular independiente Dark Horse, al precio de 12.95$. Precio más que razonable a cambio de un Shirow en todo su apogeo gráfico. Las demás novedades de Dark Horse para estos meses son las siguientes:
- "Demon" de Masashi Tanaka, historia corta que aparece en el nº 40 de Cheval Noir.
- "Caravan Kidd 2" nº 1. Después de finalizada su primera parte en el mes de abril, la serie continuará de la mano del habitual y alocado Johji Manabe en el mes siguiente.
- "Outlanders Special": Número especial de la afamada serie de Manabe. Recomendable.
- "Dirty Pair: Sim Hell": Manga made in USA basado en un comic japonés, cortesía de Adam Warren. De los pocos mangas dibujados por un autor no japonés que valen la pena.

HMH Publishing se destapa, dentro de su nueva y flamante línea "Ultracomics", con la aparición de la versión americana de "Ultramán", uno de los más famosos personajes nipones. En dos ediciones (normal y prestigio), está realizada por Dwayne McDuffie (el conocido guionista de la serie "Deathlock") al guión y Ernie Colón ("Magnus", "Robot Fighter") a los lápices, presentando a la vez una magnífica y brillante portada de Ken Steacy. Aunque seguramente poco tendrá que ver con la estética y las cualidades niponas, el cómic será bastante bueno.

CARAVAN KIDD

RANMA 1/2

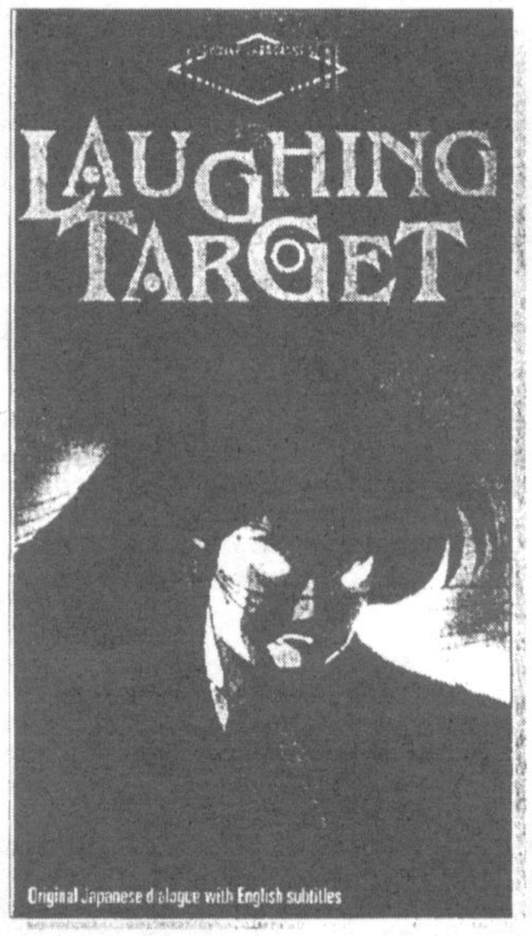
Malibú (Eternity Comics) nos trae cuatro novedades, a cual de ellas peor:
- Eternity Triple Action: Robots y más robots, todos ellos "gracias" a William Jang, Dan Danko, Tim Eldred y Jason Waltrip.
- "Robotech: Return to Macross": Nueva serie realizada por los ya casi habituales Spangler, Rahiman y Waltrip.
- "Zillion": Quizá la menos "reciclable" de todas. Incluso podría ser legible. Basado en un gran éxito (anime) de Tatsunoko Productions y "adaptado" por el dúo Mason/Fong.
- "Captain Harlock: The machine people": Con el origen del Capitán Harlock incluído, y todo ello gracias a los señores Robert W. Gibson y Tim Eldred.

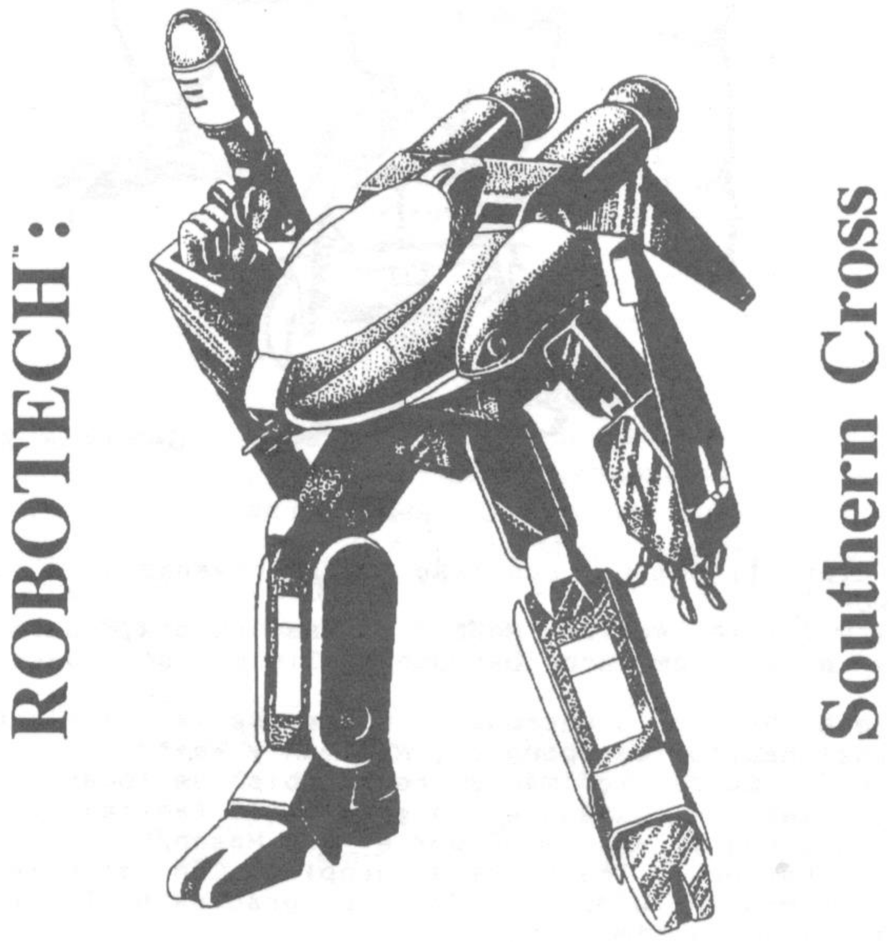
Y este mes os ofrecemos un especial informativo acerca de las novedades de Viz Comics y de sus futuros proyectos.
Novedades:
- "Macross II: Lovers Again Illustration Book": Magistral libro de ilustraciones a cargo del genial Haruhiko Mikimoto. Imprescindible.
- "Striker Graphic Novel": La serie de Hiroshi Takashige recopilada en un solo volumen. Para mí bastante insulsa.
- "Battle Angel Alita: part two": Continuación de las aventuras de Alita en siete trepidantes números más. Por Yukito Kishiro.
- "Genocyber": Miniserie de siete números realizada por Tony Takezaki (A.D. Police). Cyberpunk muy bien realizado.
- "Ranma 1/2 Graphic Novel vol. 1": 300 páginas recopilando la primera parte de esta popular serie, obra de la celebérrima Rumiko Takahashi.
- "Sanctuary part two": Fumimura e Ikegami intentando arreglar lo destrozado en la primera parte.
Noticias:
- Para todos aquellos que estén completamente confusos con el asunto de la tercera parte de Nausicaä, decir que esta tercera parte de Viz corresponde al quinto libro de la edición japonesa ¿está claro?
- Más Miyazaki... En el més de marzo este importante autor retornó a la revista nipona Animage con la serie de Nausicaä, realizando nuevas aventuras de nuestra encantadora princesa.
- Revelaciones "personales" del actual ejcutivo productor de Viz Comics Seiji Hirobuchi nos confirman los siguientes datos:
- "Silent Mobius" no tardará en reaparecer en el mercado americano, seguramente después de la popular "Anime Expo" (de la cual os hablamos más adelante).
- "Ranma 1/2" probablemente continuará indefinidamente si las ventas son lo suficientemente altas. Amén.
- Uno de los próximos números de Animerica tendrá como protagonista a Kia Asamiya, y otro a Rumiko Takahashi (En el que se afirma, entre otras cosas, su futura participación en las OVAs de "Ranma 1/2", y que al parecer ha percibido este año en concepto de royalties la nada despreciable cifra de siete millones de dólares. Increíble, y yo ahorrando para mi Newtype...).

ANIME

Extranjero

- "Devil Hunter Yohko" (A.D. Vision): Aventuras y desventuras de una cazadora de demonios. Nudismo, violencia y situaciones adultas. Prometdor.
- "Mermaid Forest" (U.S. Manga): Tercero de los vídeos de la serie Rumik World. ¿Sabíais que comer carne de sirena conlleva la inmortalidad? No te acostarás sin...
- "Little Nemo: Adventures in Slumberland": Multimillonaria producción avalada por decenas de magistrales profesionales (Yukata Fujioka, Moebius, Frank Thomas...) y basada en el clásico de Windsor McKay. ¿Algo más que pedir?
- "Venus Wars" (U.S. Manga): La obra maestra de Yoshikazu Yasuhiko en vídeo. Totalmente recomendable.
- "Laughing Target" (U.S. Manga): Cuarta y última entrega de la serie Rumik World. Un clásico de amor y venganza en la más pura tradición de Carrie.
- "Odín" (U.S. Manga): Creado por Yoshinobu Nishizaki, la mente detrás de los conocidos "Starblazers", la historia se sitúa en el año 2099 (¿a qué me sonará a mí eso?) en el "barco espacial" (Photon Space Sailer Starlight) Odín.
- "Explorer woman Rai" (U.S. Manga): Rai Izuki, arqueóloga por excelencia y cinturón negro por defensa. Lo que yo te diga, Indiana Jones.
- "Sol Bianca" (A.D. Vision): Dirigida por Katsuhiro Akiyama (Bubblegum Crisis). Grandes batallas aéreas realmente espectaculares. Violencia gráfica de la mano de cinco jóvenes mujeres piloto.





¡FELIZ CUMPLEAÑOS TATSUNOKO!

El mes de Febrero, Producciones Tatsunoko cumplió treinta años al pie del cañon.
Esta compañia, fue la que produjo el primer anime que llegó a nuestro país, me refiero a "Maha Go Go Go" ("Speed Racer" en la versión inglesa, y "Meteoro" en la versión española), pero, esta no ha sido su única gran producción, si no que tambien a creado animes tan famosos como: "Kagaku Ninja Tai Cathaman I y II" ("Comando G"), o las tan aclamadas "Macross", "Southern Cross" y "Mospeada" (unificadas en USA y España bajo el nombre de "Robotech").

En estos treinta años Tatsunoko a producido unas sesenta creaciones. La última se está emitiendo actualmente en Japón, su titulo es "Tekkaman Blade", y por el momento ninguna televisión extranjera ha comprado los derechos de emisión. Esperamos que alguna de nuestras cadenas se decida a traerla, pues seguro que merece la pena.
De todas formas, felicitamos a Tatsunoko por el gran trabajo que llevan realizado hasta ahora, y esperamos que continuen así por muchos años.

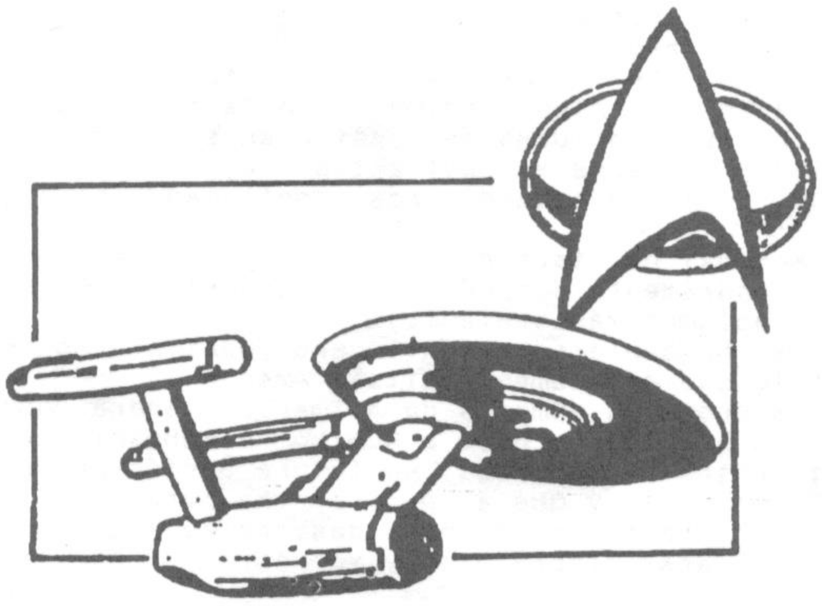
GONZALO B. TELLO

ANIME AMERICA

Los días 25 al 27 de junio se producirá en San Francisco uno de los más importantes eventos de la temporada, al que asistirá una gran lista de invitados de honor, que incluirá a los siguientes personajes:

- Haruka Takachiho (Novelista de ciencia ficción y creador de Dirty Pair).
- Johji Manabe (Outlanders, Caravan Kidd, etc...).
- Monkey Punch (Creador de Lupin III).
- Yoshihiro Yonezawa (Presidente del Comic Market Japan).
- Noboyuki Sugaya (Presidente de ACC Production, Tokyo).
- Adam Warren (Autor de la versión americana de Dirty Pair).
- Fred Patten (Co-fundador de Los Angeles Cartoon/Fantasy Organization).

La convención estará dedicada este año a Osamu Tezuka, el pionero de la industria de la animación, que murió en 1989.



NCC-1704 USS NAUSICAÄ

Rick Sternbach, un gran fanático del anime, trabaja desde hace tiempo en el departamento de arte de la magnífica serie de TV "Star Trek: The next generation".
Sternbach ha realizado todo tipo de bromas relativas al mundo del manga y el anime dentro de esta serie hasta nuestros días. La última y más paradójica de todas ha sido el crear dentro de este complejo universo una nueva raza de seres altos, feos, violentos y monstruosos llamados... ¡NAUSICAANS! ¿Imagináis de donde procede su original inspiración? ¡oh, pobre princesa Nausicaä!
¿Eh? ¿Qué tiene que ver esto con el anime? Casi nada. Pero... ¿a que os ha gustado?

OPINION

¿QUE FUE DE DRAGONBALL?

No seré yo quien desmienta que Akira Toriyama es, o por lo menos, ha sido un auténtico maestro del manga. Y tampoco seré yo, el que se atreva a dudar que series tales como "Dragonball" e incluso "Dr. Slump" han mostrado en numerosas ocasiones, correctos y buenos momentos, ya que eso está claro.
Debido a todo esto, no me extenderé en contaros la historia del ya célebre por estos lares "Papá Tori", o del increíble y ya incluso aburrido (todo sea dicho), "SonGoku".
Tan solo me limitaré a describiros la verdadera y única impresión, que hasta la fecha me ha producido esta serie.
Si ya en un no tan lejano pasado, la mayoría de la juventud española, nos deleitábamos diariamente como posesos con las historias del niño con cola, zafio y patán como él solo, pero amistoso y agradable a la vez, lo mismo haríamos tiempo después, con la aparición semanal de sus aventuras, gracias a las peligrosas y demasiado conocidas manos de Planeta-Agostini.
De acuerdo. Humor y originalidad sobresalen por todos los rincones; hábil e inteligente narración por parte de Toriyama, e incluso unos graciosos y eficaces dibujos, suficientes para lo que la historia siempre pretendía: Divertir.
Exacto, poco que contar. Puro divertimento destinado a un lector sin otras pretensiones que estas. Sin exigencias.
"¡Queremos a SonGoku!, ¡dadnoslo ya!. ¡Como sea y por quien sea!, ¡pero ya!". ¿Acaso alguien pretende sacarle algo más profundo a "SonGoku & company"?. Parece que no...
La gente de Planeta, explotadores por antonomasia, deciden "regalarnos" semanalmente con esta colección: lógico, en el fondo, ellos tan solo hacen lo que les pide el lector.
Pero si por el camino se embolsan unos cuantos millones, mejor para todos...
Pero no se quedan solo ahí. Deciden adelantarnos lo que es "el ocaso de los dioses", la "estupidez de marras", el decaimiento progresivo.
"Dragonball" serie roja, con pegatina incluida (denominando a la serie: ZZ). Con tan solo abrirlo, se me hizo un nudo en la garganta... ¿esto que es?
Tan solo verlo de lejos, asusta. La mala reproducción que se ha hecho, es apreciable por todos los lados.
Al parecer, la traducción la han realizado tan solo con un diccionario en mano, las onomatopeyas son ridículas, las frases patéticas (por ejemplo: "Esto te pasa por hacerte el chulo y darme energía a mí")... Seamos serios.
Y si tan solo fuera eso... Pero Toriyama ha perdido toda su gracia y originalidad. Su narración es estancada e inútil, sus dibujos forzados y sin estilo... ¿Sus asistentes? sería posible.
Un compendio de insulsos personajes se debaten entre las páginas peleando y luchando incansablemente, combate tras combate.

Pero después de todo Planeta-Agostini triunfa, pues se agota en las librerías...
Compradores que aún no saben leer cómics por lo que son en sí, sino por la aparición de cierto autor japonés en los títulos de crédito, o por la triste esperanza de que un cierto personaje recobre la gloria de historias pasadas.
Y ahora, abre tu "serie roja", obsérvalo y contesta: ¿ Es esto "Dragonball"? No creo... más bien parece un X-MEN.

JORGE RIERA LOPEZ

EL FIN DE "GREY"

Tras estar nueve meses con nosotros, Grey se ha ido. Sí, se ha ido, pero a diferencia de colecciones como "El Puño de la Estrella del Norte" o "Crying Freeman", nuestro "pupas" favorito no volverá, puesto que "Grey" es una serie limitada, sin continuación.
Y es que, decir que "Grey" se va, es decir que se va una de las pocas series de la primera tanda de colecciones de manga de Forum que se mantenian dignamente. Esta era una serie de ciencia-ficción "dura", con planteamientos interesantes, y, aunque el dibujo de Tagami no sea la octava maravilla del mundo (de entre todas las colecciones, puede que fuera el menos atractivo), la obra en conjunto resultaba.

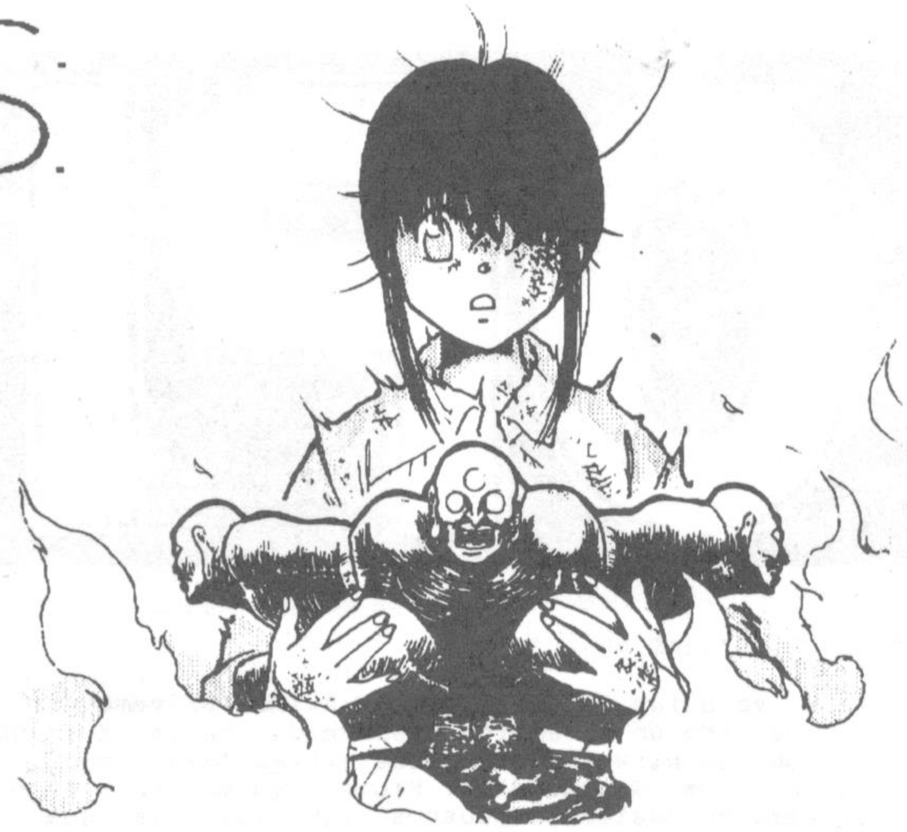
Los encantos de Grey son de lo más variado. El autor, durante estos nueve números, nos ha relatado una historia que si se analiza bien, podemos calificarla de "aterradora", al fin y al cabo: ¿Hay algo más aterrador que la propia aniquilación del ser humano por su propia creación?. Y desde luego en esto se basa la "crudeza" de "Grey", la falta de escrupulos al eliminar cualquier personaje de la serie (excepto Grey, por supuesto) nos demuestra la dureza de la situación. Y como si de "Terminator" se tratara, presenciamos la despiadada lucha por la supervivencia, en la que todas las partes participantes son en realidad engañadas, utilizadas por una inteligencia artificial que se autodenomina Dios y ejecutor de la existencia humana, creyendo que hace lo mejor por esta.

¡Bueno!, tras el final de Grey, solo nos queda citaros para el próximo número de "Mangazone", donde encontrareis un extenso artículo sobre esta obra. Y deciros que posiblemente el fin de Grey quede mejor como está, sin largas continuaciones. Seguramente así nos acordemos más de ella.

MIGUEL ANGEL HERNANDEZ GADEA

MANGARTICULOS:

サザン アィズ
3×3 EYES™



3X3 EYES

Empezaremos haciendo una introducción del autor, que no es muy conocido. YUZO TAKADA nació en Tokio el 21 de Marzo de 1963. Aunque la gente le conoce como Yuzo, su verdadero nombre no es ese, sino Yuji Takada. Se lo cambio por Yuzo por que era más artístico.
Sus primeros trabajos fueron unas caricaturas publicadas en el BIWEEKLY YOUNG MAGAZINE en 1983. Y su primera historia, publicada en la misma revista en Noviembre de ese mismo año, se titulaba "Shushoku Beginner. La respuesta de los fans fue tal que al mes siguiente comenzó a publicar una serie regular que concluiría en Febrero de 1985, su nombre: "Tokonatsu Bank". Pero el público pedía más, y así en Agosto de 1986 realizaría otra serie llamada "Hatamoto-Taikutsu Otoko".
Pero sus series más importantes vendrían en el año 1987, en el que realizaría a la vez que su "3x3 Eyes" (del cual hablaremos más adelante), otra historia para la editorial FUTABASHA: "Mainichi Ga Nichiyoubi", en la que una mujer policía llamada Takashita Yumi posee ciertos poderes mágicos con los cuales intenta convertirse en una aprendiz de mago.
Según lo oido, la serie es bastante divertida aunque no llega a la altura de su obra principal, "3x3 Eyes".
Hasta el momento, Yuzo Takada, ya ha publicado unas doce historias, y ha colaborado en series como "GUNDAM".
Además, también ha escrito historias para otros dibujantes. Y aparte de "Ban'noh Bunka Neko Musume" ("Super Cat Girl Nuku Nuku") serie que ha dejado inconclusa, su último trabajo: "Blue Seed", ha sido publicado en las páginas del GAMMA MAGAZINE el pasado año, y parece ser una interesante historia de terror.

Pero su obra más famosa es la emocionante historia de "3x3 Eyes", también llamada "Sazam Eyes".
La historia comienza con la aparición en escena de los protagonistas en su primer encuentro gracias a un pequeño incidente.
Ellos son, PAI, la última de la raza milenaria de los Triclops, que tiene el poder de la inmortalidad y un tercer ojo en la frente que le da unos poderes especiales.
PAI viaja por el mundo buscando la forma de cumplir el sueño de su vida, convertirse en humana.
El otro personaje es YAKUMO, un estudiante huerfano que vive en Tokio, y que trabaja en una cafetería. Este acompañará a PAI a Hong Kong, ciudad donde se encuentra un renombrado ocultista que puede volver a PAI humana.
YAKUMO es mortalmente herido por TAKUHI, un gran pajaro con cabeza de demonio que acompaña a PAI, y la magia de esta salva a YAKUMO de la muerte, a costa de perder su alma.
Con el poder de su tercer ojo encerrará al pajaro en su bastón, que es de donde había salido, y YAKUMO resucitará milagrosamente apareciendole una señal en la frente. Él es ahora uno de los muertos vivientes, un demonio inmortal.

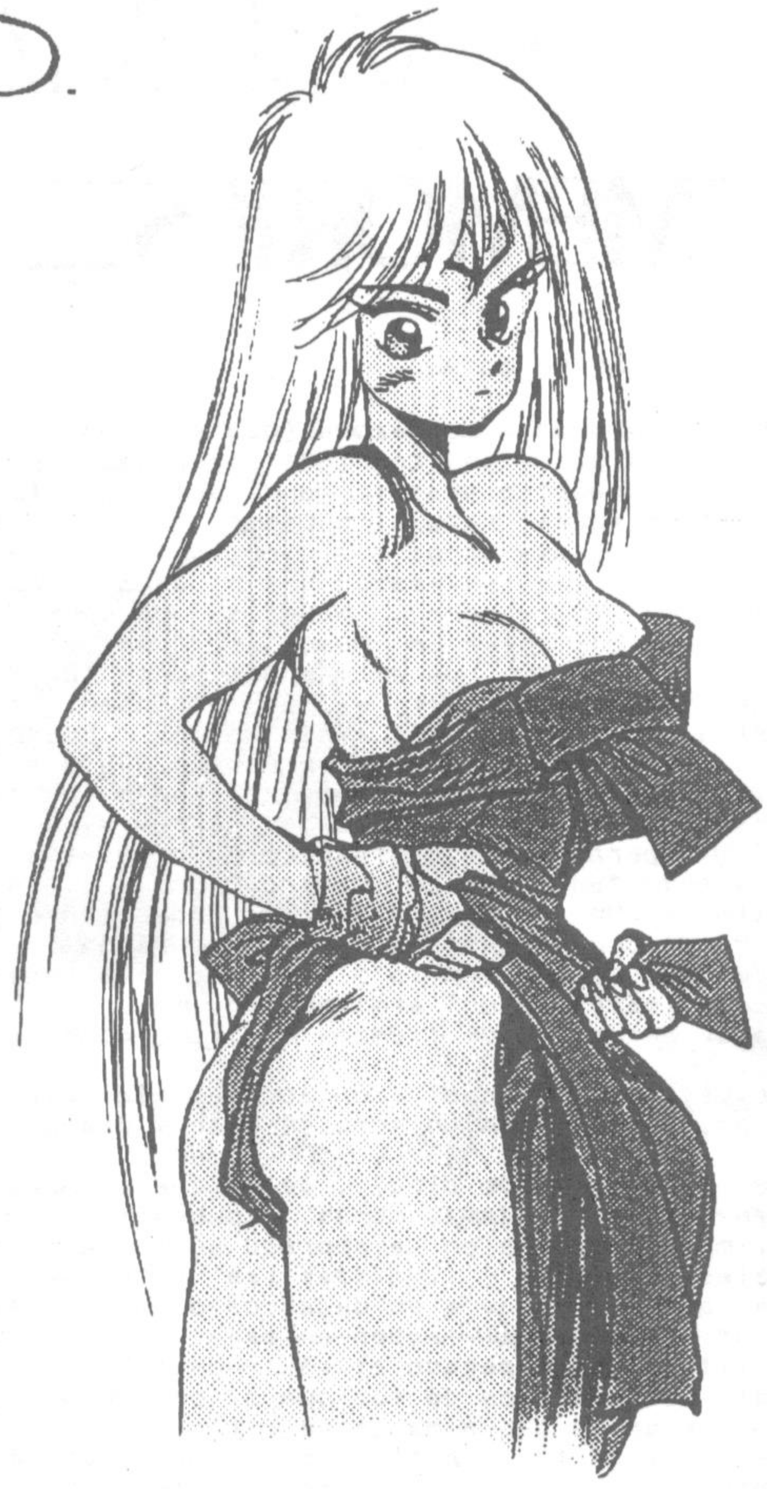
Desde este momento YAKUMO decidirá acompañar a PAI hasta Hong Kong.
Por el camino se encuentran a LING-LING, una joven periodista que trabaja en una revista la cual, se encarga de hablar sobre los fenomenos extraños. LING-LING se entera del deseo de PAI y le dice que gracias a una estatuilla llamada NINGEN puede convertirse en humana. Entonces se ponen los tres, PAI, YAKUMO y LING-LING a buscar la estatua. Pero descubrirán que hay más gente interesada en conseguir esa estatua. Al final de la busqueda dan con ella, pero por la inoportuna intromisión de un personaje, aparece una gran mano en el cielo que se lleva la estatua, desapareciendo entre las nubes. Y dando por imposible el deseo de PAI de convertirse en humana.
Bueno, no contemos más por que si no le quitaremos emoción a la serie.
Hay que decir que Takada ha sabido dar ese toque de humor que a todos nosotros nos gusta, donde se nota que antes había sido caricaturista.
Desde luego es un artista digno de mención, y tan correcto y recomendable como otros maestros de este arte.
Si tenemos suerte, pronto tendremos en nuestro país la miniserie que fuera publicada en USA por INNOVATION junto al STUDIO PROTEUS, hace tan solo dos años.

¡Bueno!, y para terminar, dar las gracias al amigo Jorge por la valiosa información que me ha proporcionado, y con la cual no hubiese sido posible realizar este articulo.

RAFAEL SOUSA SANCHEZ

MANGARTICULOS:

masamune shirow's
ORION™



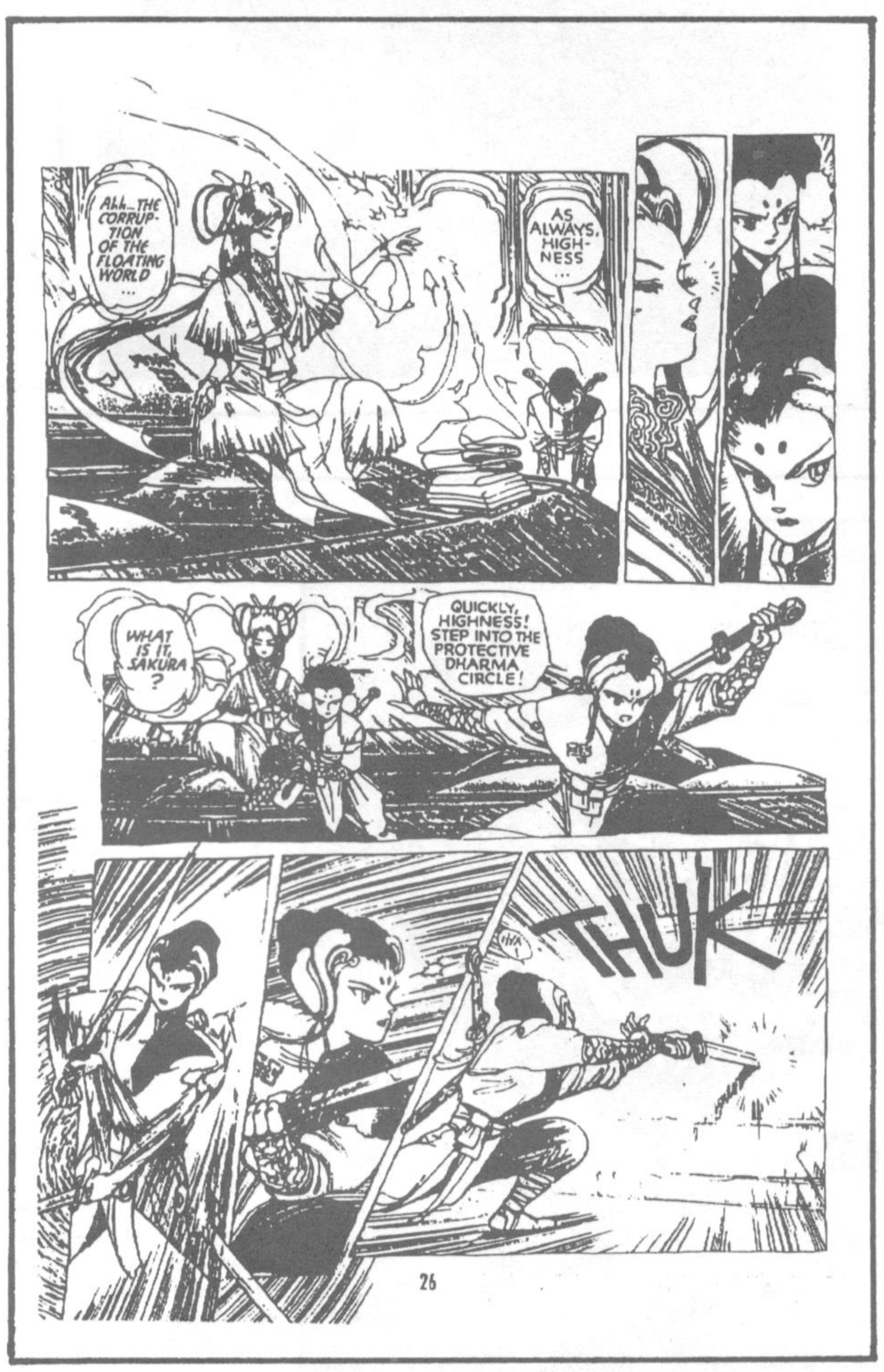
ORION

Primero fueron "Black Magic", "Dominion" y "Appleseed", luego vinieron "Orion" y "The Ghost in the Shell", y es de "Orion" de la que vamos a hablar a continuación. Obra de objetivos e influencias más que ambiciosos, y con muchas, muchas peculiaridades.

Masamune Shirow siempre ha sido un autor especial, sea por su espectacular estética o por sus detallados diseños y explicaciones. Y si sus anteriores obras se hicieron famosas por su fastuosidad, acción, velocidad, y sobre todo, violencia (a mi juicio, en algunas ocasiones se excede), "Orion", no lo es menos, pero con un elemento añadido: la magia.

Si, la magia, porque si en "Orion" hay ,algún protagonista, este es desde luego la magia. Pero no una magia en plan "Dungeons & Dragons", si no una magia oriental, que en algunos momentos puede llegar a recordarnos a la de las peliculas que forman la saga de "Una historia china de fantasmas". Pero para que lo veáis con claridad, mejor explicaros un poco del argumento:

Nuestra historia comienza en un mundo, el Imperio Galáctico Yamata, situado en la Nebulosa de Orión, mucho antes de que el hombre apareciera en nuestro planeta. Es un mundo con grandes cruceros estelares, armaduras voladoras, potentes armas, teletransportadores, vastas ciudades... pero con una diferencia: todo, absolutamente todo (hasta los despertadores), está regido por la magia.



A partir de aquí asistiremos a multitud de acontecimientos: luchas entre clanes de magos, dragones, guerreros y ejércitos acorazados; violentas luchas en ciudades, torres y fortalezas; conspiraciones, un plan para acabar con el mal y la corrupción que azotan el Imperio; demonios y dioses...
Y precisamente será la invocación de Susano Orbatos, el dios de la oscuridad, el que da lugar a la aventura. Nuestro "protagonista" no se detendrá ante nada ni ante nadie, para cumplir su objetivo. Y en su búsqueda se verá acompañado de los más variados personajes, y enfrentado a muchísimos peligros, hasta llegar al principal fin de su búsqueda: el Dragon Naga de nueve cabezas.
Ésta es, muy a grandes rasgos, la historia que nos cuenta "Orion", pero ahora pasemos a otras cuestiones.

En "Orion", como en la mayoría de los trabajos anteriores de Masamune, la parte artística sigue siendo de lo más espectacular, y aunque en esta ocasión no llega al cuidado que poseen "Appleseed" o "The Ghost in the Shell", el autor sigue ofreciéndonos uno de los mejores dibujos que pueden observarse en el panorama actual. A pesar de todo, me gustaría realizar un apunte que, aunque es aplicable a gran numero de mangas, lo es sobre todo a la obra de Shirow, y se refiere a sus dibujos de feminas. Desde luego, se puede constatar lo exhuberante sus mujeres, pero es precisamente ese aire de "muñequita sexy" lo que me cansa. No es que no me gusten, pero la monotonía en caras y "posturitas", más tarde o más temprano acaban por cansar (ligeramente, tampoco creáis). Lo que quiero decir es que en su afán por hacer a las mujeres (que por cierto, son las principales protagonistas de sus historias) tan atractivas, las convierte, como ya he dicho antes, en muñequitas aburridas (¿Donde estan las mujeres como Ripley?). Pero por suerte parece que masamune se ha dado cuenta de esto y en "Orion" ha comenzado a autoparodiarse. Un tanto para él. Pero basta de tonterias, dejemos a Masamune dibujar como quiera a sus protagonistas (eso es bueno para nuestras orientales mentes calenturientas), y sigamos con lo que interesa.

Siguiendo con "Orion", otra de las cosas que cabe destacar son sus variadas influencias, pasando por la ciencia-ficción, las tradiciones y mitología japonesa (con la aparición estelar del rey mono, alias: "Songokuh"), la espada y brujería, y el toque maestro: "Los mitos de Cthulhu, de Lovecraft".
Con toda esta mezcla tan variopinta, el resultado, como se podia esperar, es explosivo.
También hay que destacar la ingeniosa utilización de la magia y las explicaciones en plan "Manual de física" que Masamune ha elaborado sobre ésta y la concepción del universo. Puede que para algunos sean pesadas, pero son para quitarse el sombrero.

Muchas cosas se me quedan en el tintero, pero no hay más espacio, asi que por útimo recordad que "Orion" es una obra que por su dibujo, originalidad, ingenio y espectacularidad, no os debéis perder.

MIGUEL ANGEL HERNANDEZ GADEA

MANGARTICULOS:

MEMORIES

MEMORIES DE KATSUHIRO OTOMO

Los lectores asiduos a Mangazone (que a estas alturas espero que sean muchos) pudieron, con toda seguridad, deleitarse con el artículo que nuestro gran amigo Miguel Angel (mangamaníaco de pro) redactó sobre Katsuhiro Otomo. En este artículo, a parte de hablar de sus obras más conocidas, también destacaba unas historias cortas realizadas por el autor. Aquí és donde entra "Memories" (Recuerdos). "Memories" es un relato "corto" de unas treinta páginas. En "Memories", Katsuhiro Otomo nos demuestra de nuevo que es el más occidental de los mangakas y, casi me atrevería a decir, el más virtuoso. Estos relatos cortos, algo insólito en el resto de los dibujantes japoneses, no se ha publicado todavia en España. Pero a raiz de la publicación de "Farewell to weapons" (adios a las armas) y otras historias cortas por parte de las revistas "El Vívora" y "Cimoc", esperamos que aparezca promto, pues es imprescindible para todo fan del gran maestro Otomo. La historia es de lo más simple: Un cargero espacial encuentra una nave a la deriva y se dispone a rescatarla. La incursión de un par de tripulantes del cargero en la misteriosa nave revelará que se trataba de la nave de un ermitaño, o mejor dicho ermitaña, que vivía de recuerdos de tiempos mejores, como la poesía, el té, etc...
Los increibles sucesos que acontecen en la nave llevarán a nuestros protagonistas a un sorprendente y dramático final.

En cuanto al estilo de dibujo, es el que siempre nos ha deleitado en "Akira" y demás obras. Lo realmente sorprendente es el simple pero bien elaborado guión. Ante unas líneas argumentales sencillas y limitadas (se trata de una historia corta), el autor procede a un desarrollo de la trama, admirable. La intriga rodea al lector en cada momento, y hace que se quede literalmente pegado al cómic hasta llegar al inesperado final. Los recursos de los que dispone Otomo son bastante originales en lo que a manga se refiere, y resulta curiosa la inclusión de textos sin dibujos, expresando reflexiones y sentimientos, esta vez procedentes del diario de la ermitaña, un corazón roto por el dolor y el desengaño, y que rodean de un preciosismo absoluto a toda la obra. Cabe decir que la técnica de la inclusión de textos es muy utilizada por autores de la calidad de Dave Sim (autor de "Cerebus"), y Neil Gaiman (brillante autor de, entre otros, "Sandman"). Esta historia nos sirve para borrar la imagen de que los mangas son de temática ligera y hasta a veces tontos, imagen reforzada por algunas de las publicaciones japonesas que se pueden encontrar en España actualmente (= "El Puño de la estrella del Norte...) y que yo personalmente aborrezco, pero que hay que respetar en favor de los lectores y fans que son asiduos lectores de ellas. Finalmente, yo, modestamente, aconsejo totalmente "Memories", y pienso que todo mangamaníaco o simple aficionado al manga debería tenerlo.

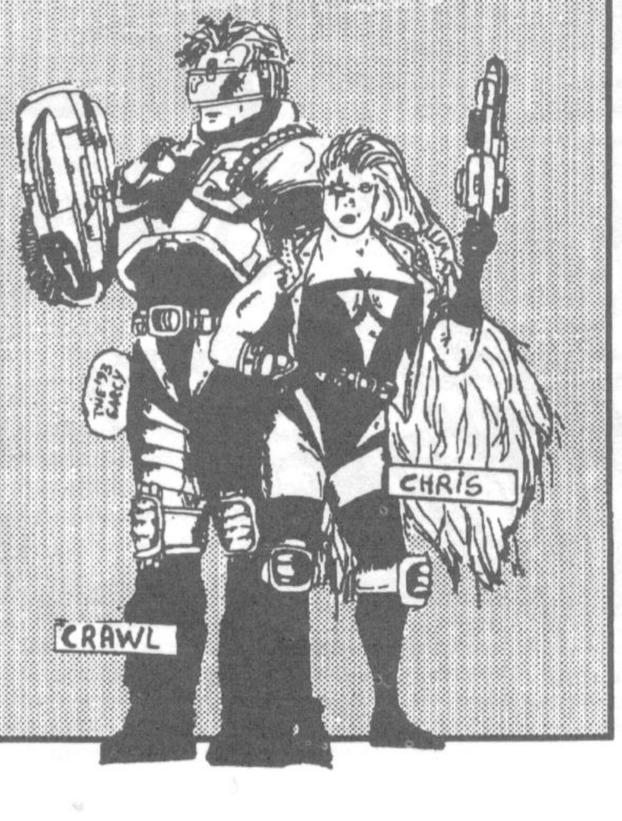
ALEJANDRO SERRANO, A.K.A.

(Socio Nº 2 del Hannibal Lecter Fan Club)

LLEGA...

KOMIKA FACTORY.

UNA ASOCIACION JUVENIL DE AUTORES NOVELES, QUE CREANDO UN UNIVERSO PROPIO DE PERSONAJES, Y A LO LARGO DE 6 FANZINES, DEMUESTRAN QUE LO UNICO QUE HACE FALTA PARA HACER BUENOS COMICS ES MUCHO HUMOR, IMAGINACION Y GANAS DE HACER BIEN LAS COSAS.



ESTAMOS EN :
AVDA. BLASCO IBAÑEZ 61,21
46920 MISLATA - VALENCIA -

PERSONAJE "EL CENTINELA", JANO. CREACION DE KOMIKA FACTORY.

REPORTAJE ANIME:

トップをねらえ!
GunBuster

Se pueden decir muchas cosas sobre esta película, o serie, o más apropiadamente sobre esta OVA, pero todo lo que se pueda decir queda comprendido en una sola palabra: GAINAX.

Para aquellos que sean nuevos en esto de la animación japonesa (gran error), o para aquellos que se perdieron el artículo de nuestro "pequeño decano", Juan Gómez, en el nº 4 del Mangazone (grandísimo error), GAINAX es, hoy por hoy, la mejor de las empresas japonesas dedicadas a esto de la animación, lo cual es mucho decir. Sus producciones son inconfundibles, llevan el sello de la calidad estampado a fuego en cada uno de sus fotogramas, en cada uno de sus dibujos, en cada una de las imágenes que producen. Así pues, cuando oigáis que tal o cual serie es de GAINAX, no lo dudéis ni un minuto, es una obra de arte.

Algunos de nosotros aquí en Mangazone hemos tenido la inmensa suerte de ver la serie en versión original, aunque para apreciar el argumento contábamos con subtítulos... ¡¡en chino!!, gracias a unos amigos de Madrid, uno de los cuales es taiwanés y poseía estos y otros títulos, que os comentaremos en sucesivos números. Pero ¡no pasa nada!, porque en el Mecha Press #1 encontramos estos comentarios a la versión inglesa que ciertamente nos aclararon la historia, tal y como esperamos que os la aclare a vosotros. Vamos allá.

PRIMER VISTAZO

¡¡OOOhh!! qué bonito. Robots gigantes y preciosas chicas histéricas defendiendo la Tierra del asalto de las cucarachas espaciales gigantes. ¡Entretenido, ¿no?! Toda la historia gira alrededor de Noriko Takaya (o Takaya Noriko para los puristas), la hija de mente bastante mística del famoso capitán del navío de la fuerza espacial terrestre Luxion. La pobre chica sufre mal trato de sus profesores, de la vida en general y sobre todo, de sus compañeras de clase. Sus notas son malas y ni siquiera pude pilotar su máquina RX -un robot- correctamente. Afortunadamente se hace amiga de una estudiante de curso superior llamada Kazumi Amano, que es la mejor piloto de toda la escuela.

Pero aún entonces piensa que su vida es un infierno en vida. ¡Pobre chica! ¡No sabe lo que es de verdad el infierno hasta que su nuevo entrenador de RX (un bastardo tuerto, bastante duro, que sirvió con su padre) la elige como una de las dos chicas que deben entrenarse (la otra es Amano) para pilotar el nuevo Gunbuster! Sus compañeras de clase la torturan física y psicológicamente hasta que acude al entrenador en busca de ayuda y consuelo. Este tío, una persona realmente dulce, le dice que ella no es más que una llorona estúpida y le muestra qué es lo que hace Amano para ser la mejor piloto de RX de toda la escuela (secuencia estilo "carros de fuego" escaleras arriba con zapatos ultrapesados y la puesta de sol de fondo). Noriko, toda inspirada ella, decide someterse al tratamiento especial del entrenador (¡no ese tipo de tratamiento, pervertido!) y se convierte en la segunda mejor piloto de RX tras Kazumi (tras un montón de carreras de jogging tipo Rocky, gracias), sólo para ser retada por otra estudiante de mayor grado realmente contrariada porque la tonta de la escuela se lleva el gran premio que ella estaba esperando. Al principio Noriko -o mejor dicho, su robot RX y ella- recibe la paliza de su vida, pero entonces recuerda las lecciones de su entrenador y ejecuta la poderosa "Thunder Kick" -Patada de Trueno- (es necesario gritar cuando lo digas, muy importante), y consigue derribar a su oponente, dejando una preciosa huella de su pie en su oponente, aparte de incrustarlo en el suelo. ¡Qué final! (Y es sólo el primer episodio. Hay seis).

GUNBUSTER

RESUMEN DE LA HISTORIA

Todo lo anterior suena un poco ridículo, ¿no es así? Algunas de la escenas son difíciles de catalogar. ¿Se supone que te has de reir o que has de quedar atrapado por la acción? ¿Pueden ser las dos cosas al mismo tiempo? ¡¡Bueno, desde luego lo parece!! El quinto episodio muestra realmente la ambivalencia de Gunbuster. Noriko y Kazumi luchan en la mayor batalla de sus vidas, una batalla que deben ganar si la raza humana debe sobrevivir. La batalla es épica, casi trágica, pero las armas que usan son tan poderosas que parecen salidas de "Ultraman" o algo así de ridículo, algunos casi se retorcerían en el suelo de la risa. El Buster shield -escudo Buster o Busterescudo- (¡recuerda, grita con todos tus pulmones cuando lo digas) se encuentra en otra categoría. ¡No es un escudo, es una capa! ¡Exactamente igual que el Conde Drácula o Dart Vader! También esta la Super Thunder Kick (otra vez, si quieres que funcione, ¡grita!) con las cuchillas giratorias bajo el pie del Gunbuster. Deberías ver el camino que abre a través de la flota enemiga. ¡Para que luego hables de destrucciones masivas!

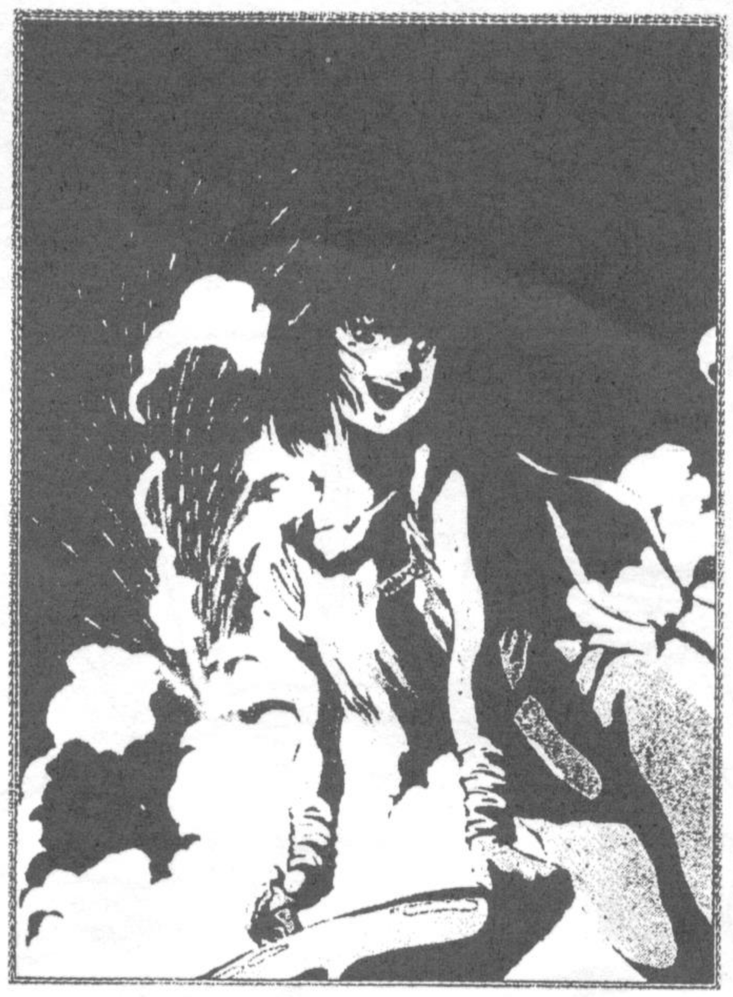
Toda esta acción está muy bien, pero lo bueno de Gunbuster no está sólo ahí. Principalmente, está en la historia. No es una gran innovación, pero la forma de tratarla sí lo es. Mezclando humor, tragedia, ciencia ficción, robots y estilo Rocky, le da a la OVA una fuerza que está desafortunadamente ausente de muchas animaciones más recientes. Los personajes creados por Haruhiko Mikimoto (sí, sí, el creador de Minmei...) se las arregla para hacerte creer que son reales. Aunque Noriko es el personaje principal, yo personalmente prefiero a Kazumi Amano (también conocida como "Rose Queen" -Reina Rosa-) tanto por su forma de manejar las cosas como por su calmada y simple belleza. Noriko, muy insegura de si misma, se hace amiga suya. Desde ese punto en adelante, los destinos de Kazumi y Noriko están ligados.

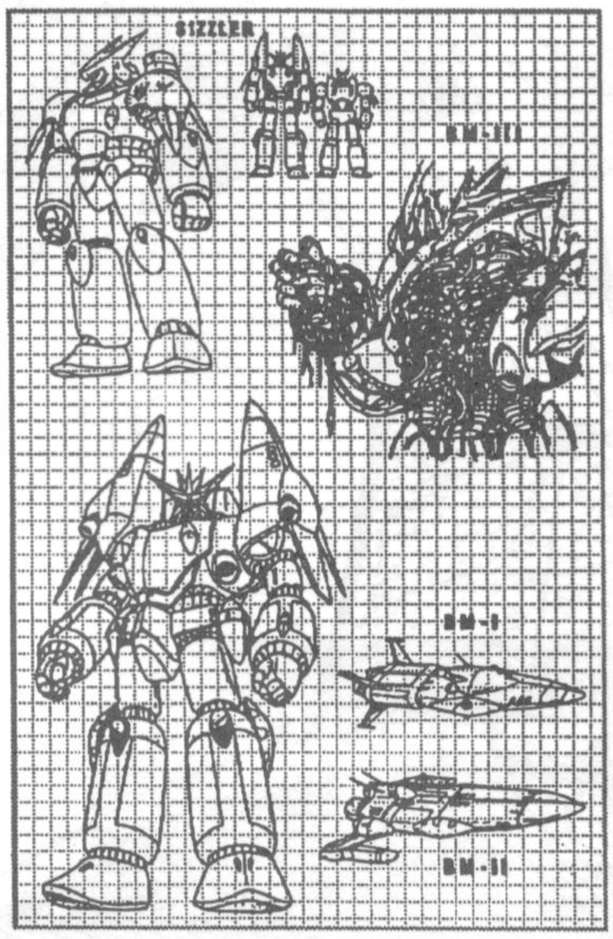
Jung Freud, el as de las armas rusa, pelirroja y de ojos verdes, es una chica completamente diferente. Entusiasta, extrovertida y peligrosamente sexy, su primer encuentro con Kazumi es menos que amistoso, ¡como mínimo!. Casi puedes ver las chispas volar cuando sus ojos se encuentran en un combate silencioso. Pero todo esto es una prueba y Jung pronto

se convierte en la mejor amiga de ambas, incluso aunque la competición entre ellas permanece feroz (por el Gunbuster, por el entrenador, por el éxito, etc).

La presión emocional a la que estas chicas están sometidas es realmente terrorífica. Debido a la relatividad (velocidad de la luz y todo eso) Noriko crece más (¡mucho más!) despacio que la gente que conoce, o conoció... En el episodio 5, se encuentra con Kimiko, una de sus mejores amigas. Solían tener la misma edad cuando iban al colegio juntas. Para Noriko, sólo han pasado seis meses, pero para Kimiko han sido ¡10 años!. En el episodio 6, Kazumi ha crecido 15 años, mientras que Noriko sólo es ¡seis meses mayor!. Y la hija pequeña de Kimiko (quien llama a Noriko tiíta Noriko) ¡tiene ahora la misma edad que Noriko!.

Al final, cuando los invasores son finalmente destruidos tras una monstruosa batalla alrededor de la Máquina Buster #3 (¡todavía no puedo creer lo grande que es esta cosa!), las dos mujeres (Noriko y Kazumi) vuelven a la Tierra. Sólo hay un ligero problema: ¡¡les costó 12.000 años volver!! Pero el planeta todavía las saluda con un "Bienvenidas a casa" ¡escrito con luces sobre toda su superficie! Las dos guerreras ahora legendarias vuelven a un mundo que difícilmente reconocerán (12.000 años es mucho tiempo, social y tecnológicamente hablando), acabando así la historia de una forma increíble.





TECNOLOGIA

Hasta ahora, hemos hablado acerca de la historia y los personajes de Gunbuster, pero hemos dejado fuera otra parte importante: ¡su tecnología! Nunca antes se ha hecho tal mezcla de realidad y fantasía. Los creadores de la animación revivieron una vieja teoría llamada "Teoria del Eter Espacial" que desapareció después de que la Teoría de la Relatividad de Einstein comenzase a ser aceptada. Se ha probado que la Teoría del Eter es falsa, pero en Gunbuster se la supone cierta para desarrollar la historia alrededor de ella. Las Puertas de Tannhauser, cuya imposibilidad ha sido probada por la ciencia, son también una gran parte del lado tecnológico de Gunbuster.

Si vamos al diseño de los robots, muchas personas dirían "¡oh, vaya! son tan feos". Sí, es verdad, les falta gracia, belleza y ciertamente no tienen el aura de máquinas como el Gundam, Mortar Headds (de Five Star Stories) o los Valkyrias de Macross, pero los robots o máquinas de guerra son algo más: ¡son realistas!. Nada de dibujos o formas de fantasía, toda la maquinaria está cubierta. Un montón de maquinaria al descubierto queda chulo, pero un aparato de combate no debería tener sus partes vitales expuestas, ¿verdad?. El único problema es el propio Gunbuster. Se transforma a partir de dos naves en un robot de 200 metros de altura con las armas más ridículamente poderosas jamás construídas. Pero, ¿¡y qué!? Es bonito y cumple con su cometido, ¿no es así? No digamos "el GUnbuster no tiene un buen diseño mecánico simplemente porque la propia máquina es un chiste". No olvidemos los Trajes Robóticos de Combate RX, que son, como dije antes, relativamente realistas. Las naves son también muy interesantes, puede que un poco grandes (como los 7205 metros de longitud del navío insignia, el Exelion), pero tienen que serlo si deben enfrentarse a la mayor amenaza que jamás ha existido contra la humanidad: ¡las MTME, Multitudes de Terribles Monstruos Espaciales, monstruosos insectos espaciales que devoran planetas hasta arrasarlos!

Al final, sólo la masiva Máquina Buster #3 puede salvar la Tierra. Cuando explota, crea un agujero negro y la flota de los insectos al completo (y quiero decir AL COMPLETO) es detruída. Gunbuster es realmente una parodia sobre la exageración en la tecnología de la antigua animación japonesa.

LA ANIMACION

¡La animación de Gunbuster es fabulosa! Es fluida, con mucha atención a los detalles, como las pantallas de las cabinas de pilotaje. Los movimientos de algunos objetos (¡Je! ¡Je!) son verdaderamente realistas. Esto no debería sorprender a nadie ya que fue hecha por Gainax, que nos brindó "Wings of Honneamise" -"Alas de Honneamise"- entre otras animaciones. El artwork -lo que es el conjunto de todos los dibujos, fondos, etc- fue dirigido por Hideaki Anno, y el character design -diseño de personajes- fue hecho por el mega-popular Haruhiko Mikimoto (estos dos son ciertamente los responsables de la popularidad de Gunbuster). Los colores, como siempre en los productos de Gainax, son vívidos, y la sensación que da toda la animación es excitante.

Como todo el mundo sabe (¡y en España debería saberse!), US Renditions ha hecho una versión subtitulada de Gunbuster (al inglés, claro), e hicieron un excelente trabajo. Tiene una calidad de grabación perfecta y es definitivamente una producción profesional de alta calidad. También lo son la traducción y el subtitulado. El espectador puede seguir la historia fácilmente sin perderse ninguna parte. Los subtítulos son claros, bien sincronizados y poco molestos.

Recomiendo encarecidamente la compra de esta animación. Vale completamente su precio (menos de 40$ US, para cada volumen conteniendo dos episodios de 25 a 30 minutos). Aunque sólo sea por los dibujos de Mikimoto y las hilarantes lecciones de ciencia entre los episodios.

Esta sección, no lo olvidéis, habla sobre la edición norteamericana. La versión que nosotros hemos tenido ocasión de ver es la japonesa original, pero subtitulada al chino, así que habrá que fiarse de Martin Ouellete cuando dice esto. Por supuesto, a los precios comentados hay que añadir los gastos de envío para España, lo cual quiere decir que para traer cada uno de los tres volúmenes de que consta la serie, debéis hacer los cálculos del cambio de divisas tomando como base unas 160 ptas. por dólar. Y tener un vídeo que pueda reproducir el sistema NTSC, porque con uno PAL, como supongo sabréis, no se vería nada. Los sistemas de TV y vídeo son distintos de los de Europa (Si alguien -aparte de nosotros- ha pensado en traerse películas de Japón, que recuerde que allí también usan el sistema NTSC, aunque mejorado).

Personalmente no estoy de acuerdo con algunos de los comentarios y opiniones que el autor de Mecha Press hace con referencia a la serie, pero he preferido atenerme lo más posible al texto original para que podáis tener otra opinión aparte de la mía, que no tiene por qué ser la cierta; sólo es la mía, personal. Y es que a mí me gusta que ganen los buenos y que la chica al final se quede con el chico, y si la Tierra lucha con los malos, la Tierra tiene que ganar. ¡Y desde luego, si yo tuviese un robot, sería inmenso, poderosísimo y respetaría el medio ambiente! ¡¡Qué narices, para eso son dibujos animados, ¿no?!!

Hay que aprender a apreciar cada cosa por lo que vale, y aunque sí que se pueden hacer comparaciones, no tienen por qué ser odiosas, pues tan obra de arte es Macross como Heidi, y el que una u otra no te guste no quiere decir que sean malas, sólo quiere decir que a tí no te gusta. Cierto MANIACO debería aprender esto sobre el Manga, ¿no crees, Jorge?

¡Y, desde luego, esta serie vale mucho!

The JavHunter

"ETERNA" POR CARLOS "DARKMIND"

JAPON JAPON JAPON

ORDENACION DE LOS SILABARIOS KATAKANA E HIRAGANA

Las normas que deben observarse al escribir, son las siguientes:

1ª Escribir siempre de arriba hacia abajo.
2ª De izquierda a derecha.
3ª Cuando se cruzan varios trazos, los horizontales se trazan antes que los verticales.
4ª Se exceptúan en el caso anterior los trazos internos.
5ª Cuando el centro es más importante, se traza primero, y a continuación izquierda y derecha.
6ª Los trazos en diagonal de izquierda-derecha anteceden a los de derecha-izquierda.
7ª Los ángulos en la parte superior derecha se hacen de un solo trazo.

Katakana

ア a	イ i	ウ u	エ e	オ o
カ ka	キ ki	ク ku	ケ ke	コ ko
サ sa	シ shi	ス su	セ se	ソ so
タ ta	チ chi	ツ tsu	テ te	ト to
ナ na	ニ ni	ヌ nu	ネ ne	ノ no
ハ ha	ヒ hi	フ hu	ヘ he	ホ ho
マ ma	ミ mi	ム mu	メ me	モ mo
ヤ ya		ユ yu		ヨ yo
ラ ra	リ ri	ル ru	レ re	ロ ro
ワ wa				
ン n				

Hiragana

あ a	い i	う u	え e	お o
か ka	き ki	く ku	け ke	こ ko
さ sa	し shi	す su	せ se	そ so
た ta	ち chi	つ tsu	て te	と to
な na	に ni	ぬ nu	ね ne	の no
は ha	ひ hi	ふ hu	へ he	ほ ho
ま ma	み mi	む mu	め me	も mo
や ya		ゆ yu		よ yo
ら ra	り ri			
わ wa				
ん n				

Hiragana	Katakana		Hiragana	Katakana	
あ	ア	a			
い	イ	i			
う	ウ	u	は	ハ	ha
え	エ	e	ひ	ヒ	hi
お	オ	o	ふ	フ	fu(hu)
か	カ	ka	へ	ヘ	he
き	キ	ki	ほ	ホ	ho
く	ク	ku	ま	マ	ma
け	ケ	ke	み	ミ	mi
こ	コ	ko	む	ム	mu
さ	サ	sa	め	メ	me
し	シ	shi(si)	も	モ	mo
す	ス	su	や	ヤ	ya
せ	セ	se	ゆ	ユ	yu
そ	ソ	so	よ	ヨ	yo
た	タ	ta	ら	ラ	ra
ち	チ	chi(ti)	り	リ	ri
つ	ツ	tsu(tu)	る	ル	ru
て	テ	te	れ	レ	re
と	ト	to	ろ	ロ	ro
な	ナ	na	わ	ワ	wa
に	ニ	ni	を	ヲ	wo
ぬ	ヌ	nu	ん	ン	n
ね	ネ	ne			
の	ノ	no			

ORIGEN DE LOS SILABARIOS KATAKANA E HIRAGANA

En el siglo VIII, época de esplendor de las letras japonesas, los bonzos y eruditos se consagran al estudio de los textos búdicos. Durante su traducción del chino al japonés, realizan anotaciones en el margen de los libros, de nuevos carácteres, con el fin de transcribir el vocabulario, los nombres y enclíticos propios del japonés, y permitir así una lectura japonesa. Así pues, con esta técnica de transcripción, denominada "Kambun", se creó el silabario del Katakana, que en definitiva es una abreviación de los "Kanji" o letras chinas. El Katakana es utilizado en los telegramas y otros tipos de escritura mecánica. En los libros y periódicos es empleado para transcribir los nombres propios occidentales y palabras tomadas de otras lenguas.
El silabario Hiragana se formó por evolución, y no por abreviación como el Katakana. Su origen tuvo lugar tambien en el siglo VIII. Las damas de la corte japonesa se echaban para atrás ante el aprendizaje del chino, y adoptaron un silabario que habia inventado un monje de la secta religiosa Shingon, llamado KÛkai. Así surgió el Hiragana. Pues estas damas comenzaron a escribir poesia utilizando este silabario.
El aspecto que actualmente ofrece el silabario Hiragana no es ni mucho menos el que ofrecía en aquel siglo. Con el paso del tiempo se han ido eliminando trazos y contornos.
El Hiragana se emplea hoy en dia para escribir sufijos y prefijos (okuriganas), necesarios para la declinación y conjugación de las palabras, de acuerdo con la complicada gramática japonesa. Es el primer alfabeto que se aprende en la escuela primaria.

ALEJANDRO MSX

KIMAGURE OREN(SHI)SI RODO

LOS JAPONESES SOLO SABEN IMITAR, IMITAR, IMITAR, ...!!!

WANG CHIEN Paisaje: rollo de colgar, según Huang Kung-wang, 1666
Lugano, Col. del Dr. Franco Vannotti

Es un tópico el decir que los japoneses copian. Y es un tópico cierto. Pero lo maravilloso del asunto es que lo hacen sin avergonzarse lo más mínimo. No porque sean unos sinvergüenzas, sino porque en Japón ésta es una práctica culturalmente asumida.

En nuestro entorno occidental se valora sobre todo la originalidad, la inventiva, la creatividad de una obra artística. La gran mayoría de profesionales del arte se esfuerzan en crear trabajos que no contengan elementos provenientes de otros artistas o por lo menos que estos no sean reconocibles. Se torturan intentando disimular sus influencias, sus gustos, sus inclinaciones, por el simple hecho de que otros tienen las mismas. Esto, aunque no lo parezca a simple vista, coarta su creatividad.

Los maestros de la literatura japonesa preferían escribir «lo que pensado a menudo jamás se había expresado tan bien» antes que ser originales. Esta actitud virtuosista ante el arte según la cual el artista trata de hacer lo mismo, esencialmente, que sus predecesores, pero de un modo ligeramente distinto, es característica del Japón.

Buso, conocido poeta japonés del siglo XVIII, escribió este *haiku* (breve forma estrófica japonesa):

Tsurigame ni
Tomarite nemuru
Kochoo ka na

En la campana del templo
Descansa, dormida,
Una mariposa.

Un siglo después, Shiki, otro conocido poeta japonés, escribía:

Tsurigame ni
Tomarite Hicaru
Hotaru ka na

En la campana del templo
descansa, reluciente,
Una luciérnaga.

Este último *haiku* no se considera en Japón un plagio. Shiki suponía que una persona culta conocería el poema de Buson y sabría apreciar los nuevos toques que él había introducido. Objetivamente considerados, cualquiera de estos poemas es tan bueno como el otro, y sin embargo en nuestro entorno occidental despreciaríamos el segundo por ser una derivación.

SESSHŪ TŌYŌ Salpicado en tinta Paisaje: rollo de colgar, siglo XV
Tokio, Mus. Nacional

ATRIBUIDO A TENSHŌ SHŪBUN Estudio de los Tres Méritos (detalle): rollo de colgar, siglo XV
Tokio, Fundación Seikadō

WANG SHIH-MIN Paisaje: rollo de colgar, 1647
Lugano, Col. del Dr. Franco Vannotti

ANÓNIMO Gishō en un barco transportado por un dragón: de las Leyendas de la secta Kegon: siglo XIII
Kyoto, Japón, Kōzan-ji

王翬 吳
王鑑 歷
王原 祁
惲壽 平

Encontramos el mismo fenómeno en los espectáculos teatrales japoneses en los que se repiten con frecuencia los argumentos. El publico que asiste a una representación de un tema conocido no espera un final sorprendente ni ningún cambio en la trama; lo que busca son los detalles, las pequeñas diferencias, los matices con los que un autor concreto ha enriquecido la obra. Esto no es ajeno a la cultura occidental. Autores clásicos griegos como Esquilo, Sófocles, Eurípides, así como algunos dramaturgos contemporáneos han tratado sucesivamente la historia de Edipo. El hecho de que el tema esté determinado de antemano permite al autor mostrar su talento en cosas más sutiles que la invención de la trama.

No conviene confundir creatividad con originalidad. Se puede escribir una historia que cautive nuestro interés con fuerza, que desborde vigor, energía; que cree mundos imaginarios que, por improbables que sean, nos parezcan a los lectores más auténticos que el real; todo esto tomando como punto de partida una idea poco original. Y se pueden escribir, basados en ideas originalísimas e innovadoras, auténticos tostones.

El Manga, como buen representante de la cultura japonesa, ha dado muchos ejemplos de utilización de elementos de la literatura universal, combinándolos con tal maestría que ha dado obras tan valiosas como las originarias.

Hayao Miyazaki en «Laputa, el castillo en los cielos» hace una interesantísima reelaboración de uno de los reinos a los que viaja Gulliver en el libro de Jonathan Swift. Miyazaki toma de Swift la isla volante que ha alcanzado un alto nivel de perfección técnica y domina a los territorios de la superficie arruinando sus cosechas al impedir que les lleguen la lluvia y la luz del sol.

En «Nausicaä del valle del viento», toma la princesa mitológica del mismo nombre de «La odisea» de Homero y, conbinándola con otros elementos, entre los que podemos destacar el mito judío del Golem, consigue crear una de las obras maestras del cómic de todos los tiempos.

¿Qué decir de «Nadia de los mares misteriosos»? Julio Verne es el que alimenta esta vez la materia prima para esta serie de animación. Su misterioso Capitán Nemo junto con su submarino Nautilus son tomados por los miembros de la productora Gainax como base –casi podríamos decir excusa– para desarrollar una enorme epopeya heredera de las mejores características de la obra Verniana.

Ninguno de estos autores pretende hacer pasar estas ideas como suyas. Saben que los lectores conocerán los precedentes. Recrean posiblemente lo que les fascinó a ellos cuando leyeron los libros.

También utilizan, cómo no, la literatura oriental. Este es el caso de la archiconocida serie «Dragonball». Akira Toriyama basa su personaje SonGoku en el héroe del clásico chino «Viaje al oeste, las aventuras del rey mono» llamado en esta versión Sun-Wu-Kung el Rey mono. También encontramos en esta novela de aventuras a otros personajes como el de un cerdo antropomórfico que servirá como base a Ulóm, o el de un monje Bonzo, el correlato de Krilin. Y no creo que nadie se atreverá a quitarle ni un ápice de mérito a esta serie por esta razón.

Con todo esto no pretendo hacer un alegato contra «lo original», lo que no tiene precedentes, lo totalmente nuevo, pues sin un poco de este condimento puede que fuera imposible el buen arte. ¿Quién sabe?

De todas formas, algunos dicen que no hay nada nuevo, que todo es lo mismo, que la historia se repite una y otra vez, que no existe nada original. Sólo para que otros puedan discutirles: que no, que cada cosa, por parecida que sea, siempre es distinta, que no te puedes bañar dos veces en el mismo río, que no hay dos boniatos iguales.

Lo que pasa es que es muy fácil y cómodo criticar desde este punto de vista: si nos esforzamos un poco podemos encontrar en cualquier creación elementos de otra. Y es que lo bueno de la cultura es que es común a muchos individuos, y un artista o escritor es a pesar de todo un individuo.

No hay nada malo en utilizar elementos no originales, no tenemos que despreciar ni considerar inferior una obra que los utilize. Una buena obra literaria –y considero al cómic como tal– tiene autonomía, se basta y se sobra a sí misma. No importa –o no tendría que importar– que tuviera elementos que aparecen en otras, mientras tuviera consistencia.

Para terminar, decir que el auténtico culpable de este artículo es el insigne articulista y conferenciante que tanto sabe de manga y que tanto lo ama: Juan Gómez. Un día hablando, le explique por qué era normal que los japoneses tuvieran tantos Manga y series basadas en personajes de autores clásicos. Que no era, como mucha gente cree erróneamente, porque tienen un rostro que se lo pisan. Entonces me obligó a escribir un artículo tratando el tema, pues le vendria muy bien para una idea que estaba dearrollando. Me refiero a la propuesta a todos los lectores de Mangazone de aportar ideas para la realización de un proyecto de serie televisiva. Me pareció una idea brillante: hacer que la gente escriba, dibuje, o componga música –según sus posibilidades– para su propia historia. También es una posibilidad inmejorable para que la gente interesada en dedicarse a esto aprenda algo tan importante actualmente como es el trabajo en equipo y las formas en que, más o menos, trabajan los profesionales del cómic o la animación.

Juan me ha comentado que iría dando en varias entregas indicaciones técnicas, pequeños trucos, técnicas de guión y consejos varios para que la gente no esté sola ante el peligro.

Así pues, adelante. Sin ningún miedo. Libraos de vergüenzas inútiles y estúpidas: no temáis copiar: utilizad personajes, hechos y lugares utilizados por otros. Sólo tenéis que dejar volar la imaginación, y poner aunque sólo sea una pizquita de vosotros. El único criterio válido es que os guste a vosotros y, lo mas importante, que disfrutéis aunque a veces os dé quebraderos de cabeza. Y os puedo asegurar que os los dará.

Carlos J. Pérez Ferrer

Sesshū Tōyō Paisaje (detalle): rollo manuable, 1486
Yamaguchi, Japón. Col. Motomichi Mōri

PERFIL DE UNA OBRA

T O U C H

BATEADORES (TOUCH)

PODRIA DECIRSE QUE TOUCH ES LA OBRA QUE HA CONSAGRADO A MITSURU ADACHI COMO CREADOR DE COMEDIAS ESTUDIANTILES. COSA QUE NO SIGNIFICA QUE HASTA EL MOMENTO DE APARICION DE TOUCH NO FUESE UNO DE LOS DIBUJANTES MAS CONOCIDOS, TODO LO CONTRARIO. LO QUE SUCEDIO CON TOUCH FUE QUE GRACIAS A ELLA, ESTE GENERO SE DIO A CONOCER EN TODO EL MUNDO. RAZON QUE DEMOSTRO PORQUE ADACHI MERECIA SER UNO DE LOS MANGAKAS MAS COTIZADOS DE JAPON.

AUNQUE ES BASTANTE FACIL ENCONTRAR ALGUN ERROR EN LOS ARGUMENTOS O DISEÑOS DE SUS OBRAS, SIENDO EL MAS DESTACABLE EL DE USAR RASGOS FACIALES MUY SIMILARES PARA SUS PERSONAJES (COSA QUE PUEDE LLEVAR A VECES A CONFUSIONES). ESTOS ERRORES NO INFLUYEN PRACTICAMENTE, PUES LO INTERESANTE DE DICHAS OBRAS, ES QUE SIEMPRE ENCONTRAREMOS PERSONAJES ENVUELTOS EN SITUACIONES COTIDIANAS, CON PROBLEMAS HABITUALES DE LA JUVENTUD, Y CON LOS CUALES NOS PODEMOS LLEGAR A IDENTIFICAR, LO QUE HACE A LAS SERIES MAS CREIBLES. Y LO MEJOR DE TODO ES QUE NO SE HA INTENTADO OCCIDENTALIZARLAS, EN ELLAS PODEMOS ENCONTRAR AUTENTICAS COSTUMBRES TRADICIONALES JAPONESAS, COMO POR EJEMPLO QUE AL SALIR DEL INSTITUTO, LA CHICA CAMINE POR DETRAS DEL CHICO, O QUE LE LLEVE LA CARTERA (ESTA SITUACION LA HEMOS PODIDO VER EN OTROS AUTORES). ESTO PUEDE PARECER UNA POSTURA MACHISTA AQUI EN OCCIDENTE, PERO EN JAPON ES DE LO MAS NORMAL.

DESPUES DE ESTA "PEQUEÑA" INTRODUCCION A LA OBRA DE MITSURU ADACHI, PASAREMOS A HABLAR DE "TOUCH", Y LO QUE ACONTECE EN ESTE ANIME.

EL MANGA DE TOUCH EMPEZO A PUBLICARSE HACE YA TRECE AÑOS, MAS O MENOS A MEDIADOS DEL 81. LA EDITORIAL QUE LO PUBLICO FUE SHONEN SUNDAY COMICS, Y POSTERIORMENTE FUE RECOPILADA EN 26 VOLUMENES FORMATO PRESTIGIO DE TIRADA MENSUAL. MAS TARDE SE EDITARON OTROS NUEVE VOLUMENES MAS, AUNQUE NO SE SI CON ESTO CONCLUYE LA SERIE O SI TODAVIA CONTINUA. A LOS POCOS AÑOS, Y TRAS EL EXITO FULMINANTE QUE TUVO ENTRE LA JUVENTUD Y LOS NO TAN JOVENES, SE PRODUJO LA SERIE DE TELEVISION, QUE AL IGUAL QUE EL MANGA ESTA DIVIDIDA EN TRES PARTES, CONSTANDO EL TOTAL DE LA OBRA DE 108 CAPITULOS.

A ESTO HAY QUE AÑADIR QUE TRAS LA SERIE, ADACHI PRODUJO UNA SECUELA EN FORMA DE TRES PELICULAS, LA PRIMERA DE LAS CUALES FUE EMITIDA POR TELE 5, DIVIDIDA EN DOS PARTES, HACE COSA DE UN AÑO.

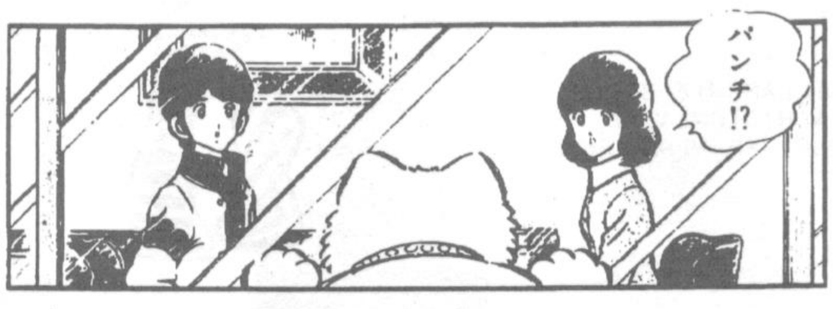
PASANDO A LA SERIE EN SI, LA PRIMERA PARTE DE LA HISTORIA SE DESARROLLA, EN POCAS PALABRAS, ALREDEDOR DEL TRIANGULO AMOROSO FORMADO ENTRE LOS PROTAGONISTAS DE LA MISMA, DE LOS CUALES OS HABLO A CONTINUACION:

COMENZAREMOS POR MINAMI ASAKURA (BARBARA OCHOA EN LA VERSION ESPAÑOLA). ADACHI NOS LA PRESENTA COMO UNA CHICA MUY BONITA, INTELIGENTE, DULCE, ETC... PODRIAMOS DECIR QUE MINAMI ES EL ESTEREOTIPO DE LA CHICA JAPONESA; ELLA ES LA ENCARGADA DE CUIDAR A KAZUYA Y A TATSUYA CUANDO ESTOS SE QUEDAN SOLOS, ADEMAS DE SER LA UTILLERA DEL EQUIPO DE BEISBOL EN EL QUE KAZUYA JUEGA COMO PITCHER. LO BUENO DE TODO ESTO ES QUE MINAMI ESTA ENAMORADA DE TATSUYA, PERO SE DA CUENTA DE QUE KAZUYA NO PUEDE RENDIR DE LA FORMA DE LA QUE TODOS ESTAN ORGULLOSOS SI ELLA NO LE APOYA, POR LO QUE DEBE CALLARSE SU AMOR POR TATSUYA. ESO LE PROVOCA UN DOBLE SUFRIMIENTO, POR UN LADO TENER QUE PASAR ANTE TODO EL MUNDO POR SER LA FUTURA ESPOSA DE KAZUYA Y POR OTRO TENER QUE VER COMO TATSUYA SE VA ALEJANDO DE ELLA SIN PODER HACER NADA POR EVITARLO.

TATSUYA UESUGI (CARLOS ALVARADO DESPUES DE LA TRADUCCION) ES UN MUCHACHO ALEGRE Y DESPREOCUPADO QUE VA A LO SUYO, UN POCO VAGO Y APROVECHADO, PERO UN TROZO DE PAN. AUNQUE CAPAZ DE HACER CUALQUIER COSA SI SE LO PROPONE, QUE ES LO DIFICIL. SI NO FUERA POR LA AYUDA DE MINAMI, NO HARIA NADA. TATSUYA SUFRE EN SECRETO SU AMOR POR MINAMI, YA QUE COMPRENDE QUE SI ESTA DEJARA A KAZUYA, ESTE SE DERRUMBARIA. TODO EL MUNDO LE REPROCHA QUE NO DESTAQUE EN NADA Y SE LIMITE A HACER EL VAGO, POR LO QUE SIEMPRE SE ENCUENTRA SOLO, PERO AUN ASI SIEMPRE ESTA DISPUESTO A AYUDAR A SU HERMANO EN LO QUE SEA, YA QUE SIENTE UNA GRAN ADMIRACION POR EL. OTRA DE SUS GRANDES DEBILIDADES SON LAS CHICAS, PERO TODAS LO MANDAN A HACER PUÑETAS EN CUANTO LO COMPARAN CON SU HERMANO. TODO ESTO HACE QUE TATSUYA SE VUELVA CADA VEZ MAS INTRATABLE PARA LA GENTE QUE LE RODEA, Y POCO A POCO LO CONVIERTEN EN LA OVEJA NEGRA DE LOS UESUGI. MINAMI SERA LA UNICA QUE, NO PUDIENDO OCULTAR MAS SU AMOR, LE AYUDE Y APOYE EN TODO LO QUE PUEDA, HACIENDO QUE TATSUYA VUELVA A SER COMO ANTES.

A CONTINUACION VIENE KAZUYA UESUGI (CESAR ALVARADO EN LA VERSION ESPAÑOLA), UN MUCHACHO BASTANTE TORPE, PERO CON UNA FUERZA DE VOLUNTAD IMPRESIONANTE. AUN ASI TIENE UN CARACTER MUY VULNERABLE, POR LO QUE NECESITA UN GRAN APOYO MORAL PARA PODER LLEGAR A LO MAS ALTO. DE ESTO SE ENCARGA MANAMI, QUIEN CON SU APOYO Y SU CARIÑO HACE QUE KAZUYA HAGA LO QUE SEA POR COMPLACERLA. TAMBIEN HA SIDO EL MAS QUERIDO DE LOS DOS HERMANOS, POR LO QUE SIEMPRE HA OBTENIDO PRIVILEGIOS Y CAPRICHOS QUE A TATSUYA SE LE NEGARON. Y AUNQUE ES CONSCIENTE DE LA SITUACION, NUNCA HACE NADA PARA COMPARTIR ESTOS PRIVILEGIOS CON SU HERMANO.
ADEMAS, KAZUYA TAMBIEN ESTA ENAMORADO DE MANAMI, Y COMO TODO EL MUNDO ESPERA QUE ELLOS DOS SE CASEN, TARDARA EN DARSE CUENTA DE QUE MINAMI Y TATSUYA SE AMAN DESDE HACE TIEMPO EN SECRETO. CUANDO AL FIN SOSPECHA DE ESTE AMOR, COMIENZA UNA COMPETICION ENTRE LOS DOS HERMANOS PARA VER QUIEN SE CASARA CON MINAMI.

UNA VEZ PRESENTADOS LOS PERSONAJES PRINCIPALES, HABLAREMOS SOBRE LA PRIMERA PARTE DE LA SERIE: KAZUYA, CON LA AYUDA DE MINAMI, LLEGA A LA FINAL DEL CAMPEONATO DE BEISBOL, MIENTRAS TATSUYA SE VA DANDO CUENTA DE QUE NO PUEDE HACER NADA PARA CONQUISTAR A MINAMI Y SE VA ALEJANDO DE ELLA.
MINAMI, QUE LO QUIERE, INCAPAZ DE GUARDAR POR MAS TIEMPO SUS SENTIMIENTOS, SE LOS REVELA UNA NOCHE A TATSUYA, CON LO QUE CONSIGUE QUE ESTE RECUPERE SU CONFIANZA EN SI MISMO. KAZUYA COMIENZA A DARSE CUENTA DEL AMOR QUE EXISTE ENTRE SU HERMANO Y SU AMADA MINAMI, Y ASI COMIENZA UNA DESENFRENADA CARRERA ENTRE HERMANOS POR EL AMOR DE MINAMI. AL FINAL, KAZUYA MUERE EN UN ACCIDENTE DE TRAFICO, Y ASI FINALIZA LA PRIMERA PARTE DE TOUCH.



EN LA SEGUNDA PARTE DE LA SERIE, ADACHI INTRODUJO NUEVOS PROTAGONISTAS:
EL PRIMERO ES NISHIMURA (ROBERTO EN LA VERSION EMITIDA EN ESPAÑA). ES EL PITCHER ESTRELLA DE LA ESCUELA SUPERIOR SEINA, UN MUCHACHO IMPERTINENTE Y EGOCENTRICO QUE SE ENAMORA DE MINAMI, Y QUE ESTARA DANDO LA TABARRA EN LAS DOS PARTES QUE QUEDAN HASTA EL FINAL DE LA SERIE.

EL OTRO GRAN PROTAGONISTA ES NITTA (MARIO RIOS). ESTE SERA EL GRAN CONTRINCANTE CONTRA EL QUE SE ENFRENTARA TATSUYA EN SU CAMINO HACIA EL COSIEN (CAMPEONATO DE BEISBOL).

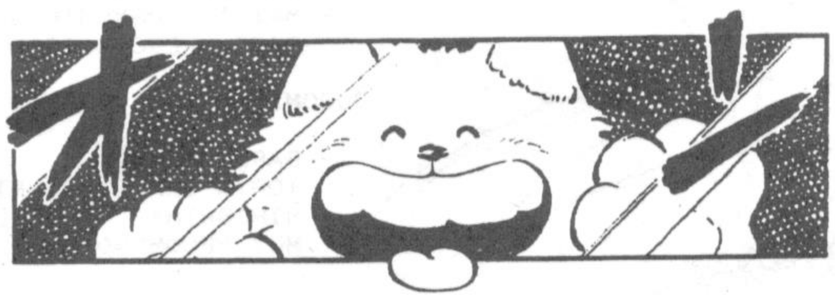
Y POR ULTIMO HABLAROS DE LA HERMANA DE NITTA (PERDONADME POR NO PODER OFRECEROS SU NOMBRE ORIGINAL. SI LO AVERIGUO OS LO HARE SABER). SU NOMBRE EN LA VERSION ESPAÑOLA ES CARLA RIOS. ES UNA DE LAS CHICAS MAS BONITAS QUE SE HA MATRICULADO EN LA ESCUELA MEISEI, PERO POR DESGRACIA ES INSOPORTABLE, UNA NIÑA METOMENTODO QUE LE HARA LA VIDA IMPOSIBLE A TATSUYA.

EN ESTA SEGUNDA PARTE, DESPUES DE LA MUERTE DE KAZUYA, TATSUYA INTENTA EMULARLO, PERO AL VER QUE NO DOMINA EL BEISBOL DECIDE CONTINUAR EN SU ANTIGUO CLUB DEPORTIVO. SIN EMBARGO EL ENTRENADOR DE BEISBOL VE EN TATSUYA LA REENCARNACION DEL MAGNIFICO KAZUYA, POR LO QUE LE OBLIGA A UNIRSE A ESTE CLUB. TRAS MUCHOS ESFUERZOS, TATSUYA LOGRA CONVERTIRSE EN EL MEJOR PITCHER DEL EQUIPO, Y CON EL LOGRAN LLEGAR A LAS SEMIFINALES DEL CAMPEONATO DE BEISBOL, EN LAS CUALES SE ENFRENTAN A LA ESCUELA SEINA, Y EN ESTA OCASION SERA NISHIMURA QUIEN VENZA, OBLIGANDO A LA MEISEI A COMENZAR DE NUEVO DESDE CERO. Y ASI PODRIAMOS DECIR QUE TERMINA LA SEGUNDA PARTE.

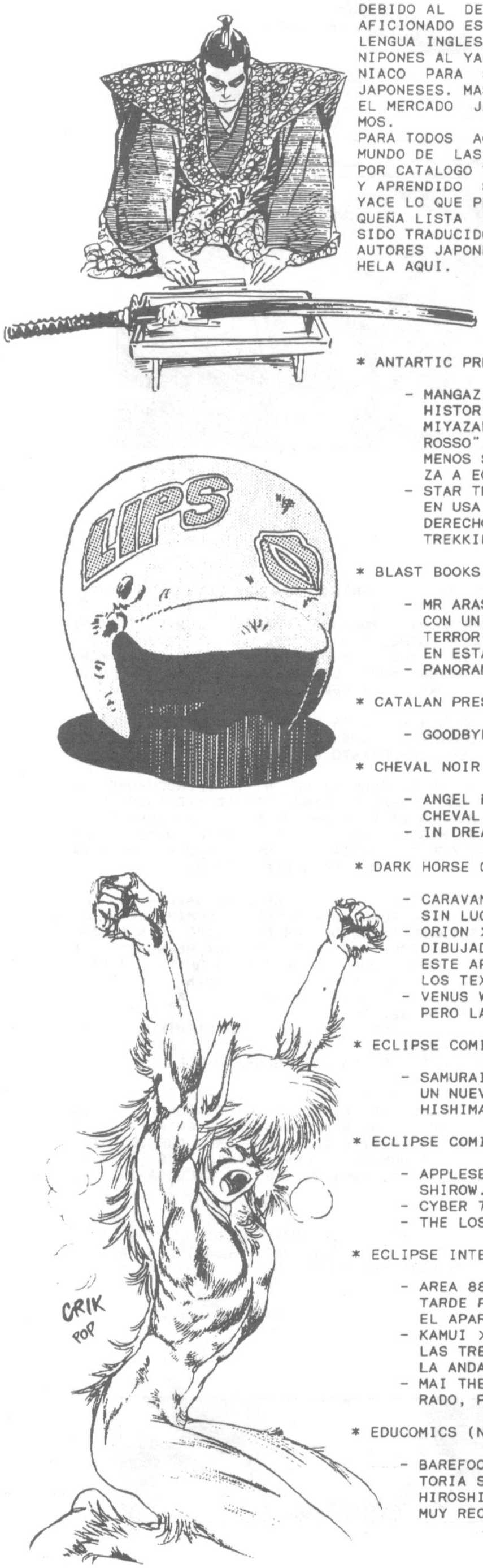
EN LA TERCERA, TATSUYA HARA LO IMPOSIBLE POR CONTENTAR A MINAMI Y KAZUYA, CUMPLIENDO ASI EL SUEÑO DE LOS DOS, QUE ERA LLEGAR AL COSIEN. PERO PARA SU DESGRACIA EL ENTRENADOR SE PONE ENFERMO, Y LO SUSTITUYE OTRO QUE SIGUE UNOS PROCEDIMIENTOS MUCHO MAS DUROS E INHUMANOS. PERO GRACIAS A EL, MEISEI LOGRARA VENCER EN LA FINAL AL EQUIPO DE NITTA Y LLEGAR ASI AL ANSIADO COSIEN.

BUENO, AQUI FINALIZO ESTE PERFIL DE UNA OBRA DEL MES: TOUCH. Y PARA DESPEDIRME, DAR MI AGRADECIMIENTO AL AMIGO J. RIERA, POR SU COLABORACION EN ESTE ARTICULO. ¡HASTA PRONTO AMIGOS!

GONZALO B. TELLO



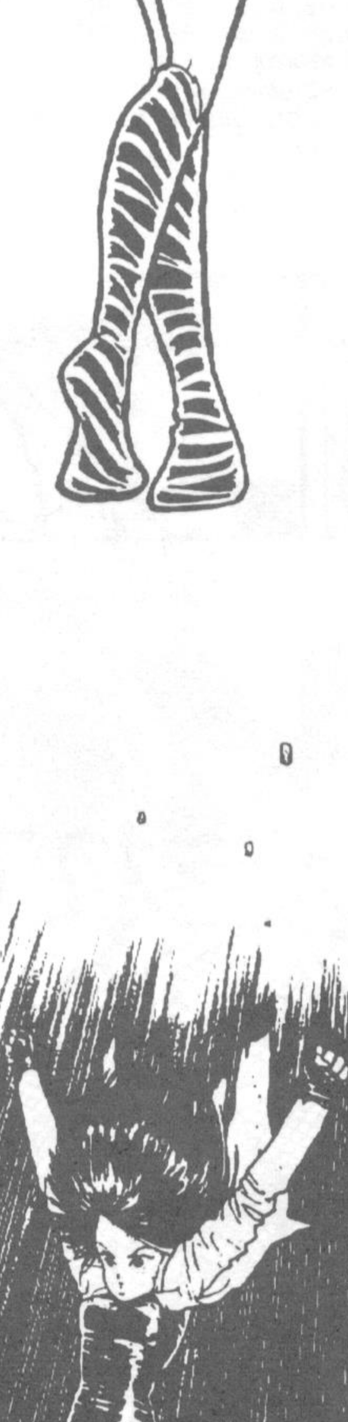
INFORME



MANGAS DISPONIBLES DENTRO DEL MERCADO AMERICANO

DEBIDO AL DESCONOCIMIENTO DEL IDIOMA JAPONES POR PARTE DEL AFICIONADO ESPAÑOL, Y A CAUSA DEL MAYOR CONOCIMIENTO DE LA LENGUA INGLESA, EL MERCADO AMERICANO Y SUS TRADUCCIONES DEL NIPONES AL YANQUEE SUELEN SER EL TIPICO ENGANCHE DEL MANGAMANIACO PARA SATISFACER SUS INCONTROLABLES ANSIAS DE COMICS JAPONESES. MAS, HOY EN DIA NO TODOS ESTAMOS TAN VERSADOS EN EL MERCADO JAPONES Y A LA VEZ EN EL AMERICANO COMO DESEARIAMOS.
PARA TODOS AQUELLOS QUE DESEEN ARRIESGARSE EN EL PELIGROSO MUNDO DE LAS VENTAS POR CORREO INTERNACIONALES, LOS PEDIDOS POR CATALOGO Y TODO ESO QUE A MAS DE UNO NOS HA DADO UN BUEN Y APRENDIDO SUSTO O QUEBRADERO DE CABEZA, AQUI ANTE VOSOTROS YACE LO QUE PESE A TODAS LAS APARIENCIAS Y DEMAS ES UNA PEQUEÑA LISTA INTRODUCTORIA DE LOS MANGAS ORIGINALES QUE HAN SIDO TRADUCIDOS AL IDIOMA INGLES O HAN SIDO REALIZADOS POR AUTORES JAPONESES EXPRESAMENTE PARA ESTE MERCADO. NADA MAS, HELA AQUI.

JORGE RIERA LOPEZ



* ANTARTIC PRESS:

- MANGAZINE #17-19 > ESTOS TRES NUMEROS CONTIENEN LA HISTORIA "THE AGE OF HYDROPLANES", EL SERIAL DE HAYAO MIYAZAKI, Y BASE DE LO QUE HA SIDO SU PELICULA "PORCO ROSSO". IMPRESCINDIBLE. MAS SERIES DE ESTE TIPO Y MENOS SENSIBLERIAS DE MIYAZAKI ES LO QUE YA SE EMPIEZA A ECHAR EN FALTA.
- STAR TREKKER I y II> FINALMENTE NO HA SIDO PUBLICADA EN USA LA SEGUNDA PARTE, DEBIDO A CIERTOS PROBLEMAS DE DERECHOS QUE HABIA CON LA PARAMOUNT PICTURES. LOS TREKKIES LO ESPERABAMOS CON ANSIA.

* BLAST BOOKS:

- MR ARASHI'S AMAZING FREAK SHOW > SENCILLAMENTE BELLO. CON UN ESTILO UNICO Y PRECIOSISTA ESTA HISTORIA DE TERROR, ENAMORA. INNOVADOR ESTILO EL QUE SE REPRODUCE EN ESTA OBRA.
- PANORAMA OF HORROR.

* CATALAN PRESS:

- GOODBYE AND OTHER STORIES.

* CHEVAL NOIR (DARK HORSE COMICS):

- ANGEL FUSION POR KEISUKE GOTO E HIROYUKI KATO (NQ 1 DE CHEVAL NOIR).
- IN DREAMS POR MASASHI TANAKA (NQ 24 A 26 DE CN).

* DARK HORSE COMICS/STUDIO PROTEUS:

- CARAVAN KID Y OUTLANDERS > LAS DOS DE JOHJI MANABE. SIN LUGAR A DUDAS ME QUEDO CON LA SEGUNDA.
- ORION > CORTESIA DE MR. MASAMUNE SHIROW. MUY BIEN DIBUJADA, PESE A QUE LA COSA DECAE POCO A POCO EN ESTE APARTADO. ADEMAS, FLOJEA BASTANTE EN EL GUION. Y LOS TEXTOS DE APOYO SE HACEN MUY PESADOS.
- VENUS WARS I Y II > LA PRIMERA PARTE AUN ERA LEGIBLE PERO LA SEGUNDA ES PESADAMENTE SOPORIFERA.

* ECLIPSE COMICS:

- SAMURAI: SON OF DEATH > NO ES UNA TRADUCCION, ES UN NUEVO TRABAJO EN INGLES DE HIROSHI HIRATA Y YUKIO HISHIMA.

* ECLIPSE COMICS INTERNATIONAL/STUDIO PROTEUS:

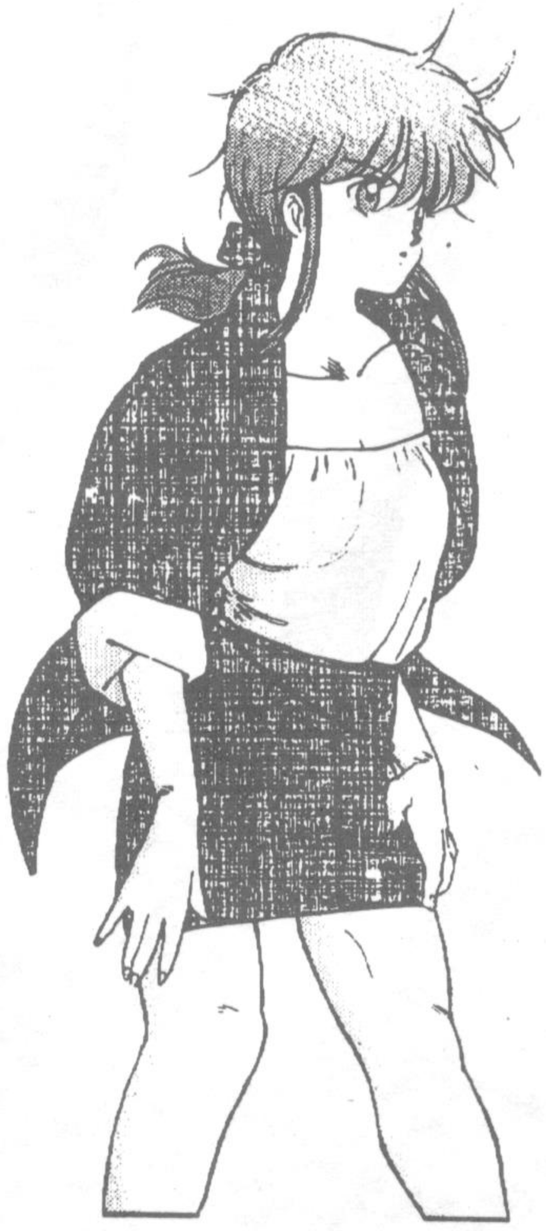
- APPLESEED, BLACK MAGIC Y DOMINION > LAS TRES DE SHIROW. CYBERPUNK POR UN TUBO.
- CYBER 7.
- THE LOST CONTINENT.

* ECLIPSE INTERNATIONAL/VIZ COMICS:

- AREA 88 > DESPUES DE 36 NUMEROS, FUE CONTINUADA MAS TARDE POR VIZ COMICS. PESE A SER ALGO LENTA, FLOJA EN EL APARTADO GRAFICO, Y SENSIBLERA... SE AGRADECE.
- KAMUI > MANGA HISTORICO. Y PENSAR QUE ESTA FUE UNA DE LAS TRES PRIMERAS COLECCIONES ELEGIDAS PARA COMENZAR LA ANDADURA DE LOS MANGAS EN USA... INCOMPRENSIBLE.
- MAI THE PSYCHIC GIRL > YA TODO UN CLASICO. SOBREVALORADO, PERO CLASICO.

* EDUCOMICS (NEW SOCIETY PUBLISHERS):

- BAREFOOT GEN Y I SAW IT > DEL SR. KEIJI NAKAZAWA. HISTORIA SEMIBIOGRAFICA DE LOS HORRORES DE LA BOMBA DE HIROSHIMA. A VECES DESGARRADOR Y OTRAS CONMOVEDOR, MUY RECOMENDABLE.



* EPIC COMICS:

  - AKIRA, FAREWELL TO WEAPONS Y MEMORIES > DE KATSUHIRO "THE MASTER" OTOMO. ¡AY SI TODOS LOS MANGAS FUERAN ASI!.

* EPIC MAGAZINE:

  - ONI > DE GO NAGAI.

* FIRST COMICS:

  - LONE WOLF & CUB > UN AUTENTICO BEST-SELLER DEL COMIC JAPONES. NADA QUE ENVIDIAR A LOS AKIRA Y APPLESEED QUE TANTO GUSTAN HOY EN DIA.
  - MAZINGER > UN NUEVO TRABAJO DE GO NAGAI PARA EL MERCADO AMERICANO. BELLISIMA.

* INNOVATION COMICS:

  - SAZAN 3X3 EYES > MUY DIVERTIDA Y REFRESCANTE. POR CIERTO, ES DE YUZO TAKADA.

* MANGA! MANGA! THE WORLD OF JAPANESE COMICS. > POR FREDERICK L. SCHODT (LIBRO).

  CONTIENE: -PHOENIX (DE OSAMU TEZUKA)
  -THE ROSE OF VERSAILLES (POR RIOKO IKEDA)
  -SENJO (BATTLEFIELD; POR LEIJI MATSUMOTO)
  -BAREFOOT GEN (POR KEIJI ZAKAZAWA)

* NOW COMICS:

  - SPEED RACER CLASSICS (METEORO).

* SUN COMICS:

  - COSMOS: CHRONICLES OF PARADISE.
  - HIGH SCHOOL AGENT.
  - RAGNAROK GUY > SIMILAR A "EL PUÑO..." PERO CON NAVES.
  - RAIKA (POR KAMUI FUJIWARA Y YU TERASHINA). INTERESANTE. TIENE ALGO.

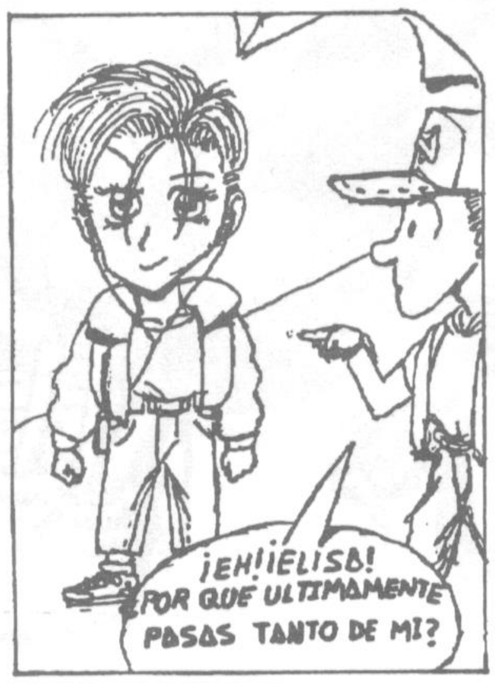
* UNIVERSITY OF CALIFORNIA PRESS:

  - JAPAN INC. > POR SHOTARO ISHINOMORI.

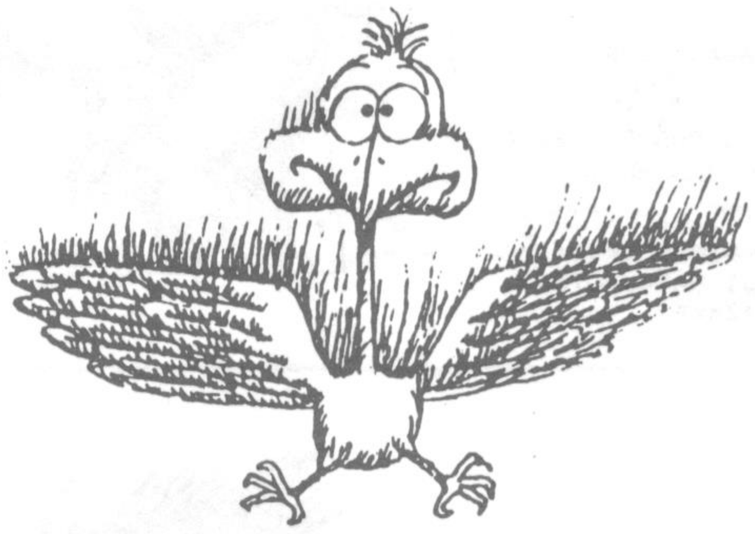
* VIZ COMICS:

  - BAOH > INCREIBLE, E ILOGICO.
  - BATTLE ANGEL ALITA > POR YUKITO KISHIRO. CURIOSO.
  - COBRA >POR BUICHI TERASAWA. TIPICO.
  - CRYING FREEMAN > DE KOIKE E IKEGAMI. INTERESANTE.
  - FIST OF THE NORTH STAR > ¡EJEM!, DEJEMOSLO PASAR...
  - GREY > DE YOSHIHISA TAGAMI. BUENA PERO CONFUSA.
  - GOKU: MIDNIGHT EYE > OBSCENA.
  - GOLGO 13: THE PROFESSIONAL > TOTALMENTE RECOMENDABLE.
  - HOROBI > INTERESANTE, CON AIRE TERRORIFICO, TAN SOLO REPOCHABLE POR LOS REPETITIVOS PERSONAJES DE TAGAMI. YO NO ME ACLARO CON ESAS NARICES...
  - HOTEL HARBOUR VIEW.
  - JUSTY.
  - LUM: URUSEI YATSURA, RANMA 1/2, RUMIC WORLD: FIRE TRIPPER, RUMIC WORLD: LAUGHING TARGET > ME QUEDO CON RANMA. DELIRANTE LA SRA. TAKAHASHI...
  - MACROSS II > LA PELICULA DEBE SER MARAVILLOSA, PERO LA ADAPTACION... SIN COMENTARIOS.
  - NAUSICAÄ OF THE VALLEY OF THE WIND > DEL MAESTRO HAYAO MIYAZAKI. MARAVILLOSA.
  - PINEAPPLE ARMY > INTELIGENTE, SENCILLA Y RECOMENDABLE TOTALMENTE.
  - SABER TIGER.
  - SANCTUARY > IKEGAMI EN LO MAS FLOJO DE SU CARRERA Y SHO FUMIMURA ALIAS BURONSON "GUIONIZANDO"...
  - SHION: BLADE OF THE MINSTREL > ORIGINAL E INTERESANTE.
  - SILENT MOBIUS > DE KIA ASAMIYA. PARTE DE UN BUEN CONCEPTO, AUNQUE LA COSA DECAE BASTANTE HACIA EL FINAL. PESE A TODO LAS "NINFAS" DE ASAMIYA ENAMORAN.
  - STRIKER: ARMOURED WARRIOR > BUENOS Y ORIGINALES CONCEPTOS, PERO DEPLORABLE DESARROLLO.
  - 2001 NIGHTS > PESE A SU EXCESIVA OCCIDENTALIZACION, ES CIENCIA FICCION DE LA BUENA Y DURA.

MICKY & COMPANY



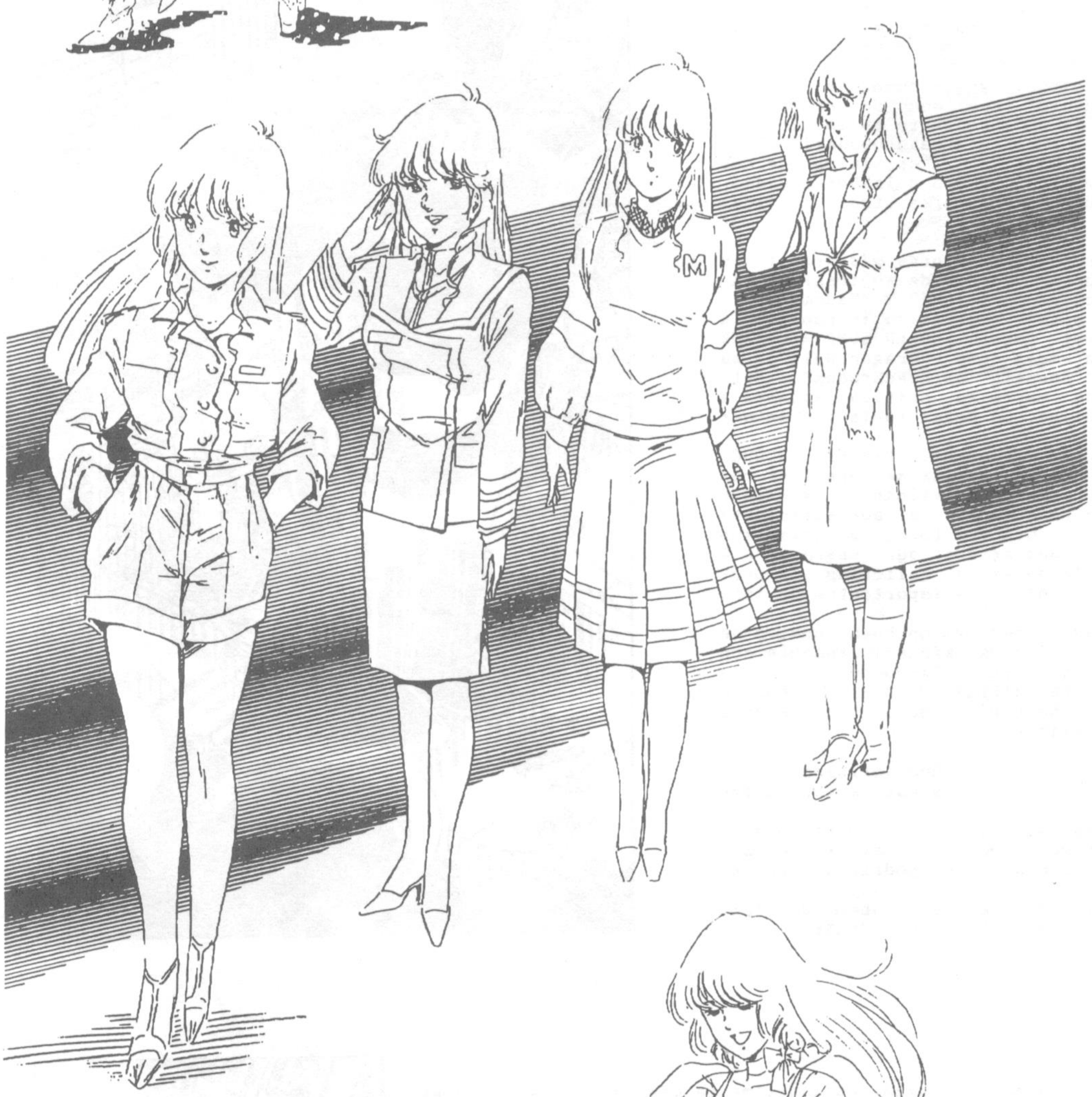
MANGA ZONE



GALERIA DE PERSONAJES

SEGUNDA PARTE

ESPECIAL LYNN MINMAY



MAESTROS DEL MANGA

GO NAGAI

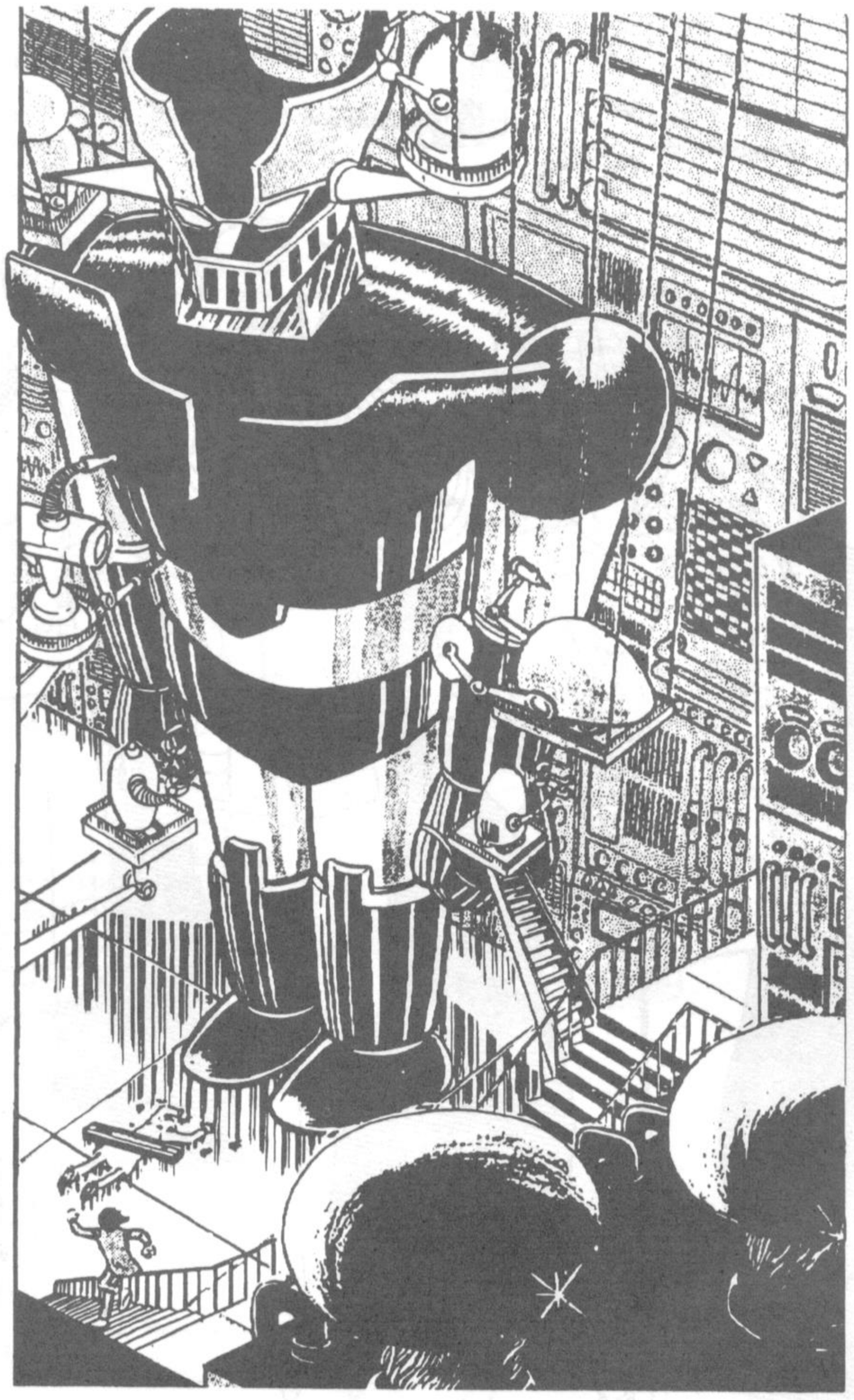
Gô NAGAI

Quizá para alguien que no esté familiarizado con este gran universo que es el manga, el nombre de Gô Nagai no le diga nada. Pero sin duda, el nombre de "Mazinguer Z" evocará lejanos recuerdos (o puede que no tan lejanos) en la memoria de cualquiera que lea estas líneas. ¿O es que hay alguien que no conozca a ese descomunal robot?.

Gô Nagai, cuyo nombre real es Miyosi, y que cumplirá 48 años el próximo 6 de Noviembre, nació en el seno de una familia humilde y numerosa. Desde muy joven manifestó su inclinación por el manga. Su imaginación y su creatividad quedaría almacenada en sus cuadernos. Y a pesar de la oposición de sus padres, al suspender el exámen de ingreso a la Universidad, Miyosi tomaría la decisión que le marcaría toda su vida: Dedicarse al manga.

Miyosi, perdón, Gô Nagai es uno de los autores más prolíficos de todo Japón, con más de 20 obras nacidas de su imaginación. Su debut lo realizó con "Detective Porikichi" y "Yadamon" ("No hay dirección"). Pero su primer gran éxito lo publicaría el 25 de Julio de 1968, en el famoso SHONEN JUMP MAGAZINE (cuna y origen de éxitos tan grandes como "Dragon Ball"), su titulo: "Harenchi Gakuen" ("Escuela de descarados"). Este manga causaría grandes disputas entre la crítica japonesa a causa de su alto contenido erótico. Gô Nagai tenía por entonces 23 años.
En 1970, funda su propia escuela de mangas: DYNAMIC PRODUCTIONS. Es aquí donde su éxito en los mangas se consolida con títulos como: "Demon Cord Dante", "Devilman", "Violence Jack", "Cutey Honey", "Dororon Enma Kun", y el autosuficiente "Mazinguer Z". Realiza diversos O.A.V. (original animation video) como "La escuela de descarados" que constará de 4 partes y algunos más. La mayoría de estas peliculas son producidas por una de las compañías más importantes de todo Japón: TOEI ANIMATION.
Ya con más de diez mangas en su haber, y un buen numero de O.A.V.'s, en 1978 a la edad de 33 años, sigue incansable con nuevas producciones: "El nuevo Devilman", "X-Bomber", "Robotchi" y "Susano-Oh"... Esta última le daría su cuarto premio de manga. Y aún le sobraría tiempo para llevar a O.A.V. algunos de sus mayores éxitos.

Pero es por los diseños de robots (sin duda influenciado en el Boom robotista de los 70-80) por lo que este autor es más conocido.
Ahí está "Mazinguer Z", el robot más famoso en España (aún lo es), con su "puños fuera", "fuego de pecho", "rayo fotoatomico", etc... Nadie que haya visto esa serie, podría olvidar a ese gigante de hierro.
Otras series de temática robotistica en el haber de Nagai son: "Battlehawk", "X-Bomber", "Robotchi", "Grendizer" ("Goldorak"), etc...



Entre ellas, es quizá esta última la más famosa, sobre todo en Francia, donde logró un éxito comparable al alcanzado por "Mazinguer Z" aquí en España, llegando a crear un gran Merchandising en aquel país. Aquí sin embargo "Goldorak" solo se ha podido ver en algún canal autonómico.

Ahora, un repaso detallado al argumento de las principales obras de Gô Nagai:

"Escuela de descarados": El tema central de este manga gira en torno a un instituto donde más que estudiar, se libra una batalla entre chicos y chicas donde se apuesta por el atrevimiento. Primera obra dirigida al publico juvenil en la que aparecen escenas de desnudos.

"Cutey Honey": Es una de las obras de más alto contenido erótico de Nagai. Honey, es un robot criado como una hija por el gran científico que la construyó. Ella lleva una vida normal pero sus poderes no tardan en descubrirse, y entonces se da cuenta de que puede adoptar diferentes transformaciones.

"Devilman": Cuenta una guerra entre demonios y hombres.
Dos luchadores, Ryô y Akira descubrirán que la única manera de derrotarlos es ser uno de ellos. Akira lo consigue. Devilman ha nacido.

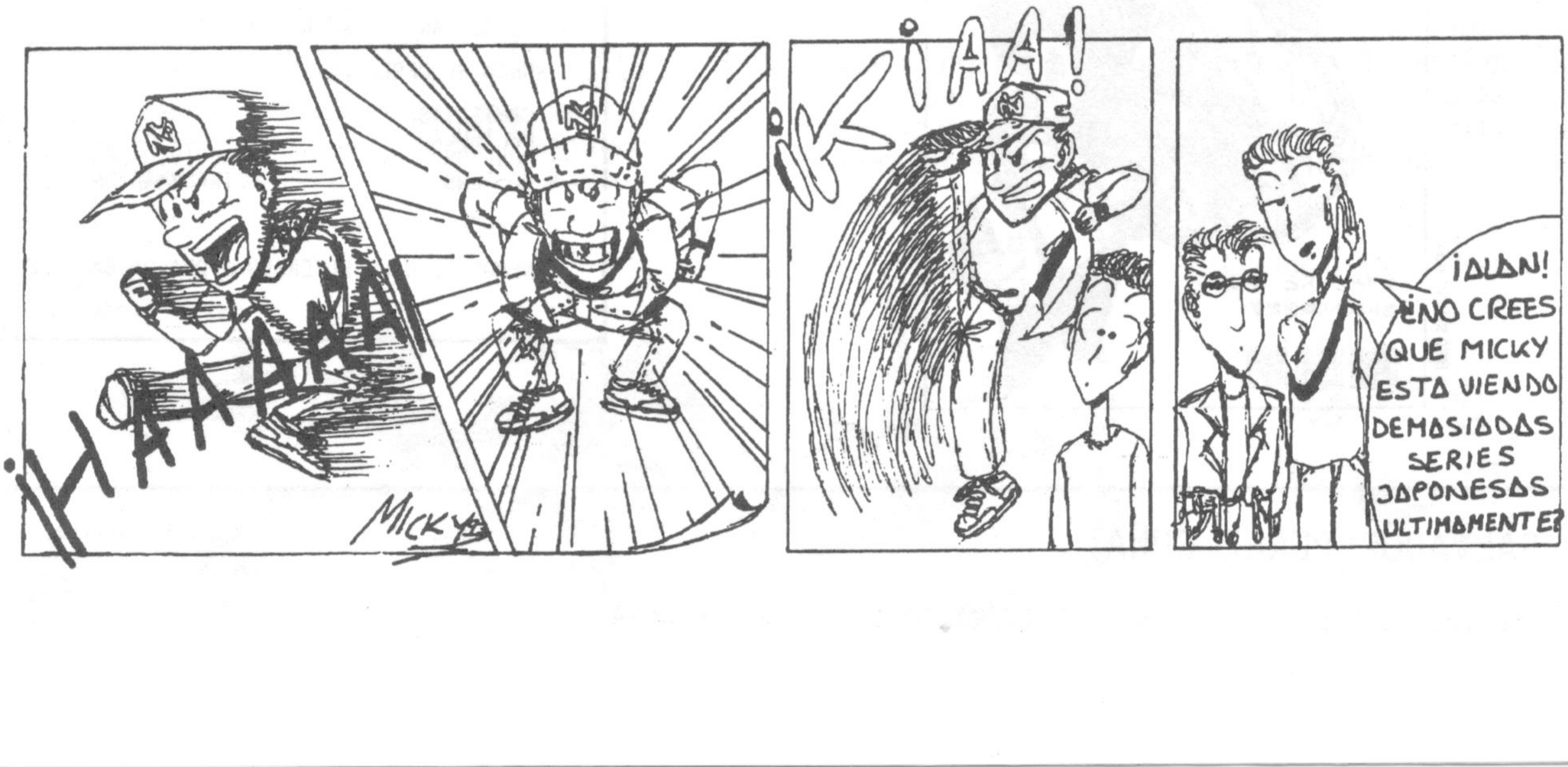
"Mazinguer Z": Dificil es decir algo de este manga que el avispado lector no sepa ya.
Esta serie llegó a España allá por el año 78, y recientemente ha sido adquirida por Tele 5, que esperamos comience a emitirla pronto.
Co-protagonismo entre hombres y robots. tenemos una doble pareja de protagonistas: Sayaka Sumi y Koji Kabuto, Mazinguer Z y Afrodita A. Los dos primeros son los jóvenes pilotos de los robots, que, junto a un grupo de inolvidables secundarios lucharán en una interminable batalla contra los odiosos malos de turno: El Dr. Infierno, el Barón Aslher (¿Hay alguien que haya olvidado su rostro, mitad masculino, mitad femenino?), el conde Brocken, etc... ¿Hay acaso una lucha más universal que la del bien contra el mal?

Desgraciadamente no podemos tratar toda su obra, al ser muy extensa. Por ello nos hemos dedicado a comentar las más famosas.

Gô Nagai crea escuela. Su estilo simple y directo (la sencillez de líneas que podemos apreciar en sus personajes), ha constituido el éxito de sus mangas, quizá influenciado por el sublime Tezuka (¿Y quien no?). Además comunica a sus personajes un máximo de personalidad y un no-se-qué de originalidad que hacen de él uno de los mejores autores de manga del maravilloso Japón.

MARISA ROIG PEIRATS

MICKY & COMPANY



CLUB DE FANS AKIRA TORIYAMA

NOTICIAS

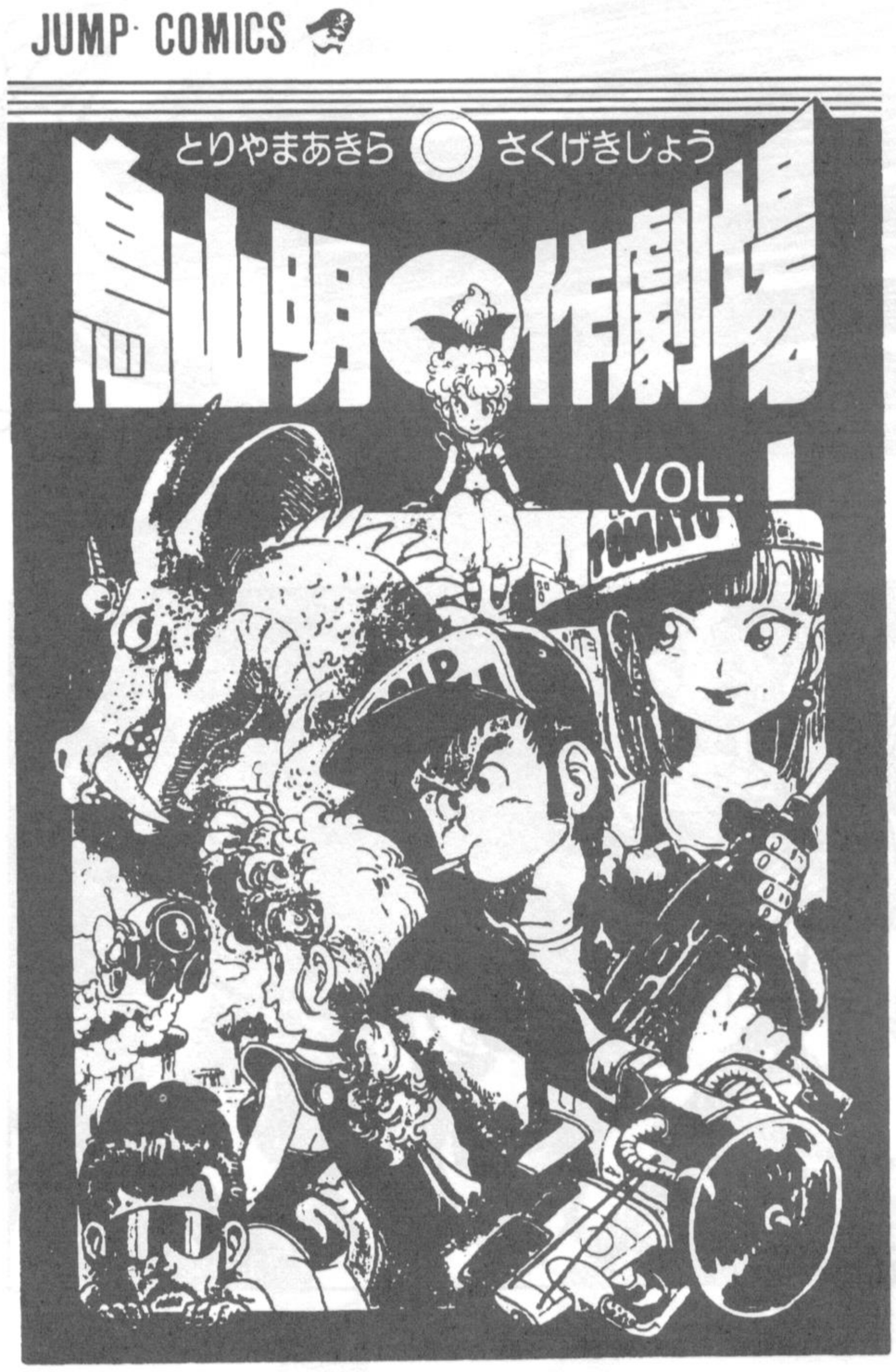
1. En Japón acaba de salir el tomo 34 de Dragon Ball, y parece ser que Toriyama concluirá la serie en el tomo 36 o 37, por lo que no le queda mucha vida a esta fantástica serie que durante tanto tiempo nos ha acompañado.
Pero también existen unos agradables rumores de que Tori está preparando una 4ª tanda de aventuras en las que Son Goku se enfrentará a nuevos enemigos. Esperemos que sea cierto este rumor y que no finalice, de momento, Dragon Ball.

2. Por otra parte, Toriyama y su equipo, Bird Studio, han estrenado serie en la nueva publicación semanal Virtual Jump (hermana del famoso Shonen Jump), en la que dos individuos junto a un extraño automóvil pasarán por diversas y divertidas aventuras: DUB & PETER 1.

3. En Francia (donde los cómics de Dragon Ball son digitalizaciones de la serie televisiva), la editorial Glenat ha comprado los derechos de publicación del cómic original traducido al francés, ya que como todos sabéis, únicamente España, a excepción claro está de Japón, publica el cómic original. Todo un orgullo.

4. Una gran noticia para los seguidores de la serie que no hayan tenido la oportunidad de ver ninguna OVA (original video animation) de las aventuras de Son Goku: las cadenas autonómicas han comprado las peliculas de Dragon Ball, y las están traduciendo para su posterior emisión.
Estas peliculas son autoconclusivas e independientes de la serie, a excepción de la primera (como ya dijimos en el MANGAZONE 4), y en el momento en que leáis estas lineas ya se habrán emitido varias de ellas.

5. El Dr. Slump no fue la primera obra de Toriyama, pero sí la que le catapultó a la fama, y aunque finalizó en 1981, su creador ha desempolvado los guiones de las aventuras de la terrible Arale y ha continuado sus aventuras y las de sus amigos en la antes citada nueva publicación, Virtual Jump.



CLUB DE FANS DE AKIRA TORIYAMA

¡NUNCA SE OFRECIO TANTO POR TAN POCO!

- CAMISETAS
- PELICULAS
- MUÑECOS
- POSTERS
- COMICS
- FANZINES
- ACTIVIDADES
- INFORMACION

¡¡ UNETE AL CLUB !!

TENEMOS TODO LO REFERIDO A DRAGON BALL ZZ

SALVADOR PEREZ CUÑAT

PRESIDENTE DEL CLUB DE FANS DE AKIRA TORIYAMA EN VALENCIA

Club de fans de AKIRA TORIYAMA

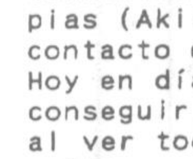
CLUB DE FANS
AKIRA TORIYAMA

MERCHANDISING

En principio hay que aclarar, para aquellos que no lo sepan, que merchandising es todo aquel material existente relacionado con un cómic, a excepción del mismo.
También existe merchandising en otros campos, como por ejemplo las peliculas, y pueden ser camisetas, posters, gorras, pins ...etc, pero aquí sólo hablaré de aquello que nos une, el cómic, y en especial: "Dragon Ball".

Cuando comenzó a emitirse la serie por las cadenas autonómicas, Son Goku venía como una serie más dispuesta a llenar el horario de la programación infantil.
Pero su gran aceptación hizo que todos los seguidores de la serie desearan tener algún material relacionado con lo que sería el "Boom" de los 90, Dragon Ball.
Ninguna compañía apoyó en España la serie televisiva (como lo hicieran por ejemplo con las Tortugas Ninja) con material japonés, lugar de origen de Dragon Ball, por lo que los songokumaníacos formaron un mercado de fotocopias piratas en las que aparecían los personajes de la serie. Nadie sabía de dónde salían esas fotocopias, pero lo cierto es que los jóvenes y no tan jóvenes songokumaníacos intercambiaban con sus amigos fotocopias que no tenían. La gente llegaba a tener 400 o 500 fotocopias diferentes. Pero la cosa no quedaba ahí, cada uno hacía sus propias ilustraciones con sus personajes favoritos, e incluso muchos imprimían en camisetas al ídolo del momento.
Tras esta etapa de fotocopias, en la que muchos continúan aún, los aficionados buscaban el verdadero material japonés. Querían obtener el cómic original japonés y los libros que contenían las ilustraciones de las cuales salían las fotocopias (Akira Toriyama: The World), y buscaban a toda costa ese contacto que se lo proporcionara.
Hoy en día ya no es tan difícil, o al menos para algunos, el conseguir esta clase de material, y ahora quedamos asombrados al ver todo el merchandising que Japón nos proporciona de la serie.
Empezando por los cómics (los mangas) de Dragon Ball, podemos encontrar verdaderas maravillas.
Muñecos articulados, hasta 3 o 4 versiones diferentes con 5 o 6 modelos cada una; otros muñecos más grandes en cajas individuales; pósters con fantásticas ilustraciones; láminas plastificadas de distintos tamaños, y carteras especiales para llevar esas láminas; bandas sonoras; películas; fichas de la serie; pins; bolígrafos; estuches; libretas; tiritas... en serio, tiritas e incluso la chaqueta de la Cápsule Corporation que lleva Torancs. Y como ésta, una larga lista de material que hace las delicias de muchos seguidores que van a su caza y captura. Espero que lo consigáis.

MANDA LOS SIGUIENTES DATOS:

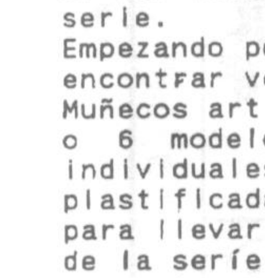


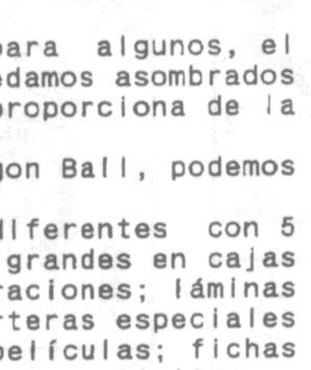
- NOMBRE Y APELLIDOS
- DIRECCION Y CODIGO POSTAL
- FECHA DE NACIMIENTO
- NUMERO DEL D.N.I. Y TELEFONO

A LA SIGUIENTE DIRECCION:

SALVADOR PEREZ CUÑAT
APDO. 118
46910 BENETUSER (VALENCIA)

JUNTO CON DOS FOTOGRAFIAS.





Y ACUERDATE DE ENVIAR 500 PTAS. A LA DIRECCION, POR GIRO POSTAL, CUANDO ENVIES TU CARTA CON LOS DATOS Y LAS FOTOS O NO PODRAS DISFRUTAR DE LAS VENTAJAS DEL CLUB.

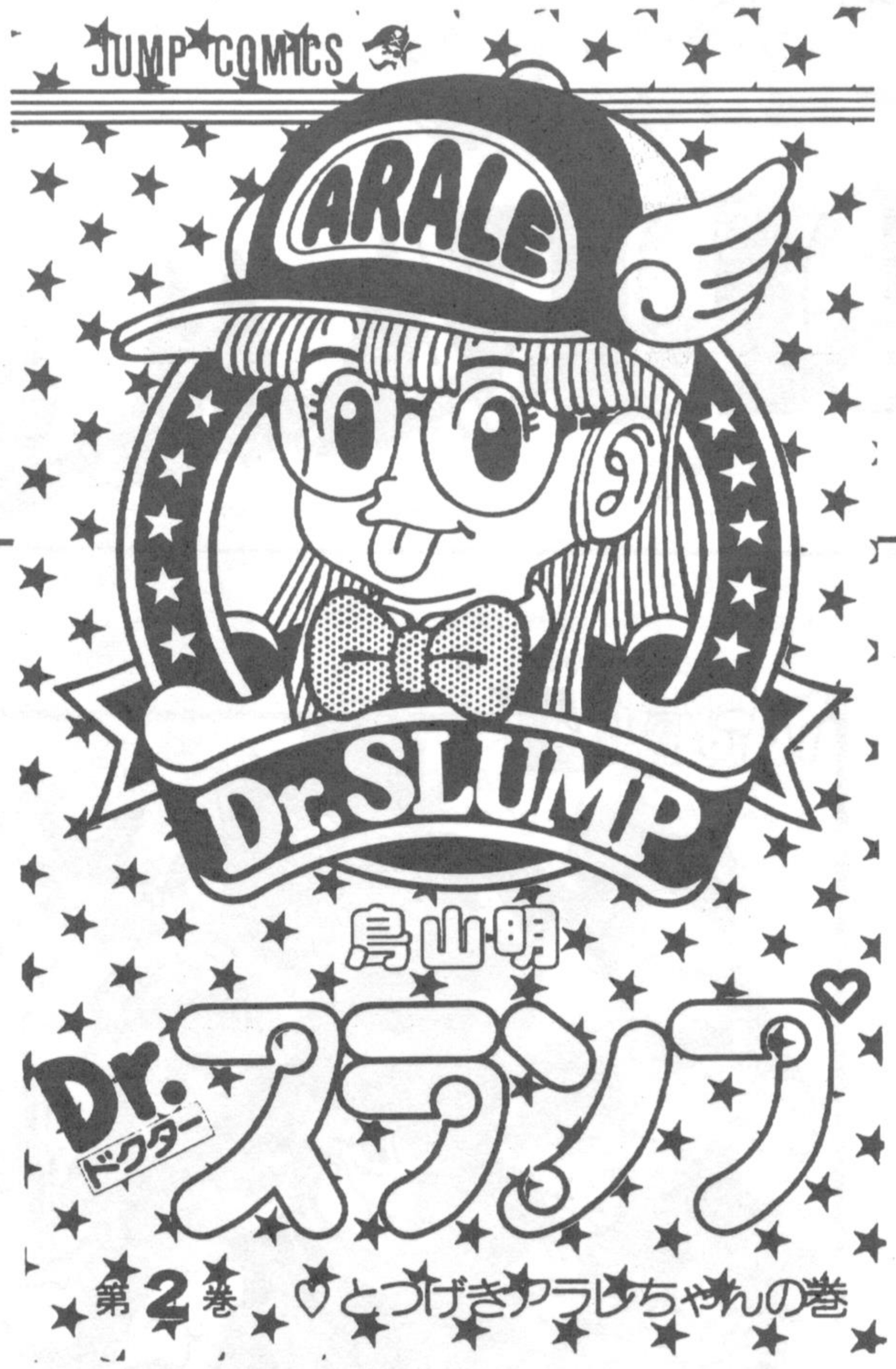
¡¡¡ ESCRIBE YA !!!

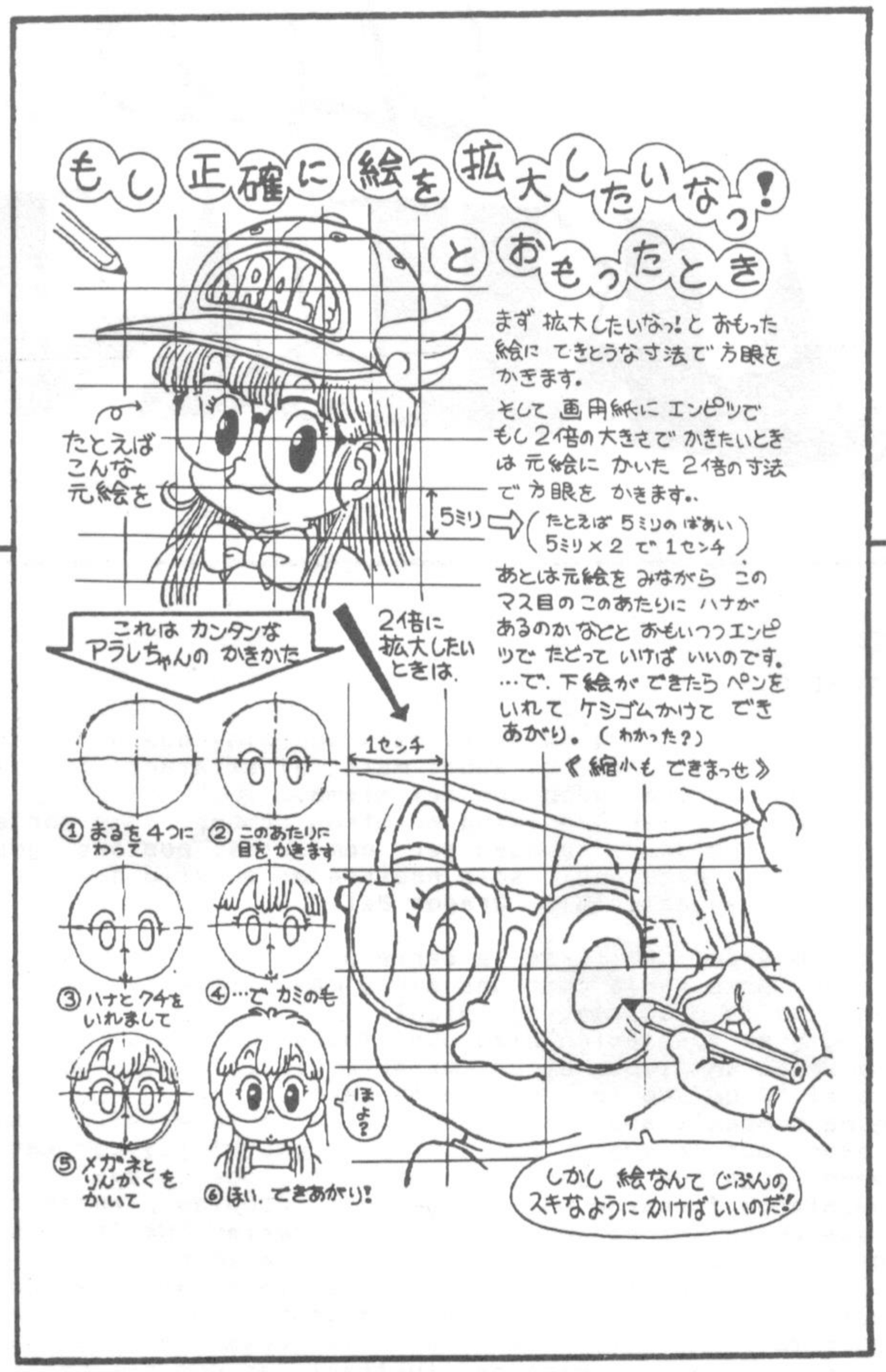
SALVADOR PEREZ CUÑAT

PRESIDENTE DEL CLUB DE FANS DE AKIRA TORIYAMA EN VALENCIA

Club de fans de
AKIRA
TORIYAMA

NUEVAMENTE, COMO SUPLEMENTO ESPECIAL, UNA MUESTRA DE DOS OBRAS MAS DE AKIRA TORIYAMA:

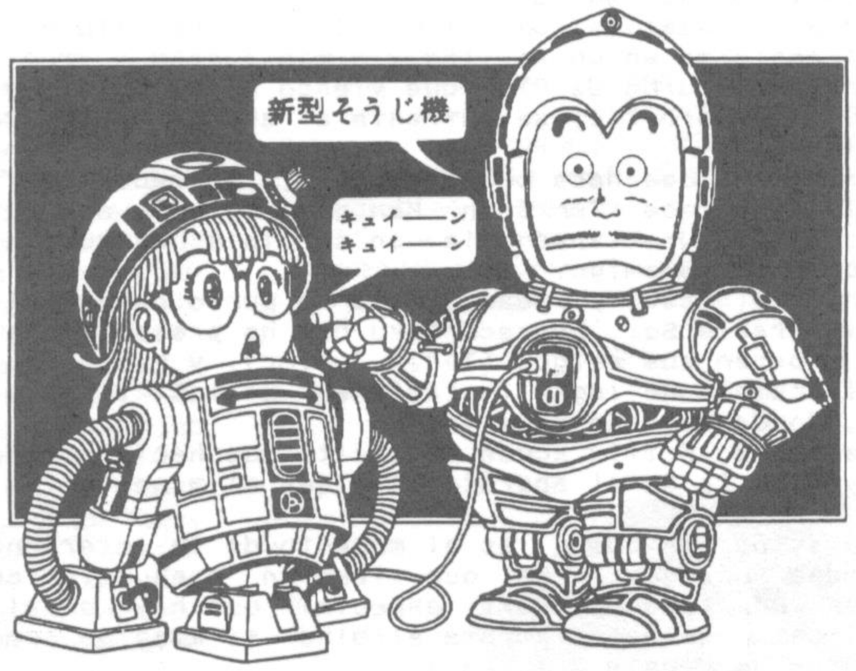


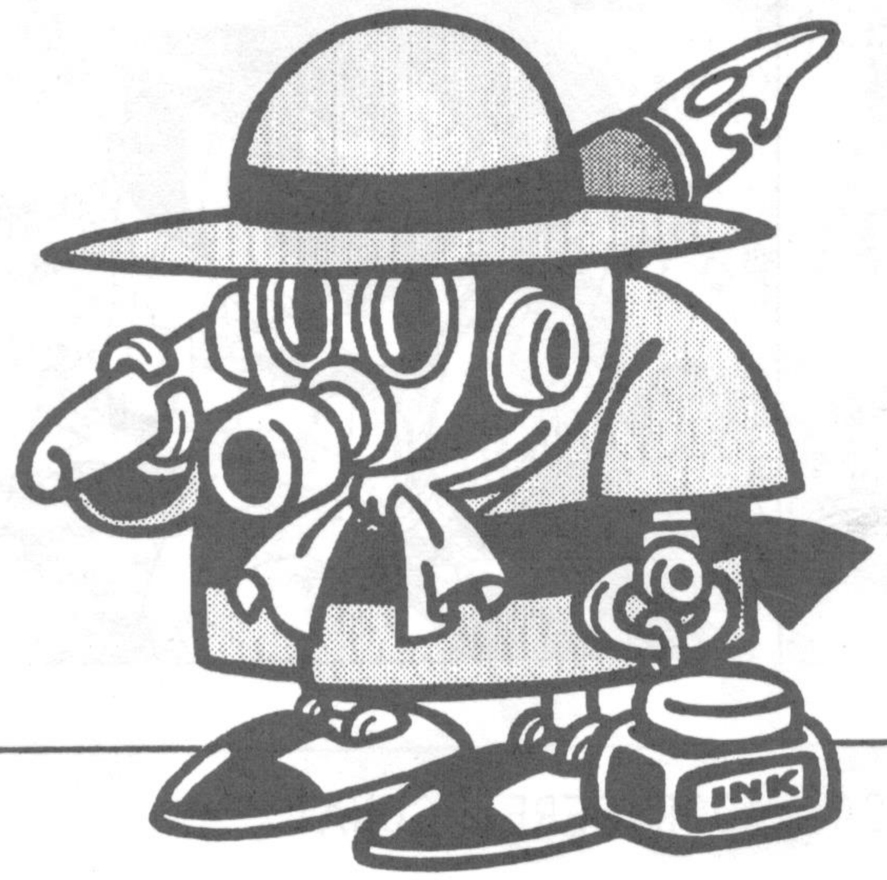


SALVADOR PEREZ CUÑAT

PRESIDENTE DEL CLUB DE FANS DE AKIRA TORIYAMA EN VALENCIA

Club de fans de AKIRA TORIYAMA





SALVADOR PEREZ CUÑAT

PRESIDENTE DEL CLUB DE FANS DE AKIRA TORIYAMA EN VALENCIA

CLUB DE FANS
AKIRA TORIYAMA

DRAGON BALL ZZ: LA HISTORIA

Goku se ha recuperado de su terrible enfermedad del corazón y está dispuesto a enfrentarse y derrotar a los cyborgs y al monstruo del futuro, Sei.
Mediante el "cambio de lugar instantáneo" (la técnica aprendida durante su estancia en el planeta Yadrat), Son Goku se une a sus amigos, que van en una nave tras los cyborgs. Y acompaña a Son Gohan, Torancs y a Vegeta al reino de Dios, ahora gobernado por Popo, para realizar un entrenamiento que los haga suficientemente fuertes como para vencer a sus terribles enemigos.
En ese momento, C16, C17 y C18, llegan a la casa Kame (el hogar del maestro Mutenroshi), donde se encuentran Krilin, Yamsha, Ten Shin Han, Junior ...etc, y es este último, Junior, el que se enfrenta a los invasores, a los que lleva lejos de la casa para no ocasionar destrozos.
Junior lucha contra C17, y mientras la encarnizada batalla tiene lugar, Bulma llama a krilin por telefono, y le dice que ha construido un aparato con los planos que le dieron él y Torancs. Este aparato es como el que tenía el Dr. Geron, es decir, capaz de destruir a los cyborgs, pero para que funcione, el portador de dicho aparato tiene que estar a una corta distancia del enemigo.
Volviendo a la lucha. Por si Junior no tenía bastante con C17, llega Sei para absorber la energia de los cyborgs, y así los tres luchan entre sí.
Sei se deshace de Junior, y abriendo su aguijón, se traga a C17, aumentando así su fuerza.
Como hacía Freezer (y como el monstruo tiene células de él), Sei se transforma en un ser todavía más fuerte e imbatible.
Es entonces el turno de C16, que viendo el peligro que corren él y su compañero C18, se enfrenta al ahora recien transformado Sei.
Pero parece ser que nada puede hacer y, en medio de la confrontación, aparece Ten Shin Han que intenta acabar con el monstruo del futuro lanzándole un terrible ataque, del cual sale indemne el enemigo.
Ten, exhausto, cae, y cuando está a punto de ser eliminado por el imparable Sei, aparece Goku que ha presentido el peligro que corren sus amigos (Ten y Junior), y mediante la técnica del "cambio de lugar instantáneo" se los lleva al reino de Dios, donde estarán a salvo.
Por otra parte, Krilin acude a la cita que había acordado con Bulma, y ésta le da el aparato para que elimine a los cyborgs.
Tal como están las cosas, es el momento de la intervencion de los grandes superguerreros, que tras un exahustivo entrenamiento en una sala temporal especial que hay en el cielo, bajan al campo de batalla para eliminar al emenigo común.
Es el turno de Vegeta y Torancs.

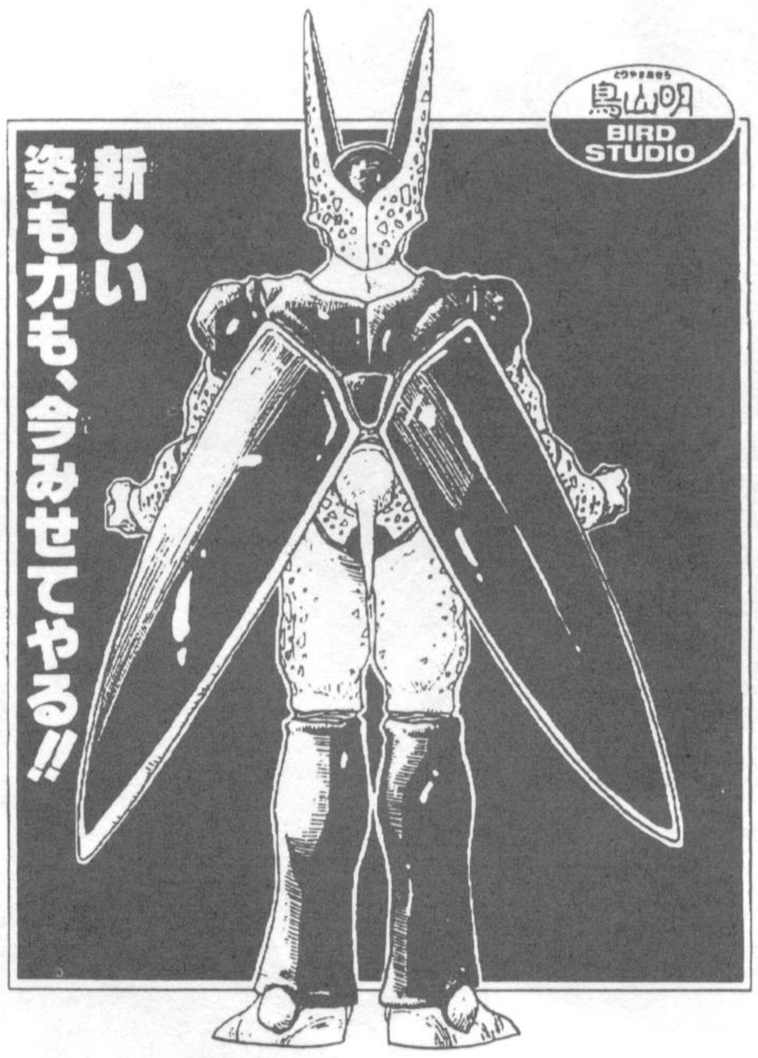
SALVADOR PEREZ CUÑAT

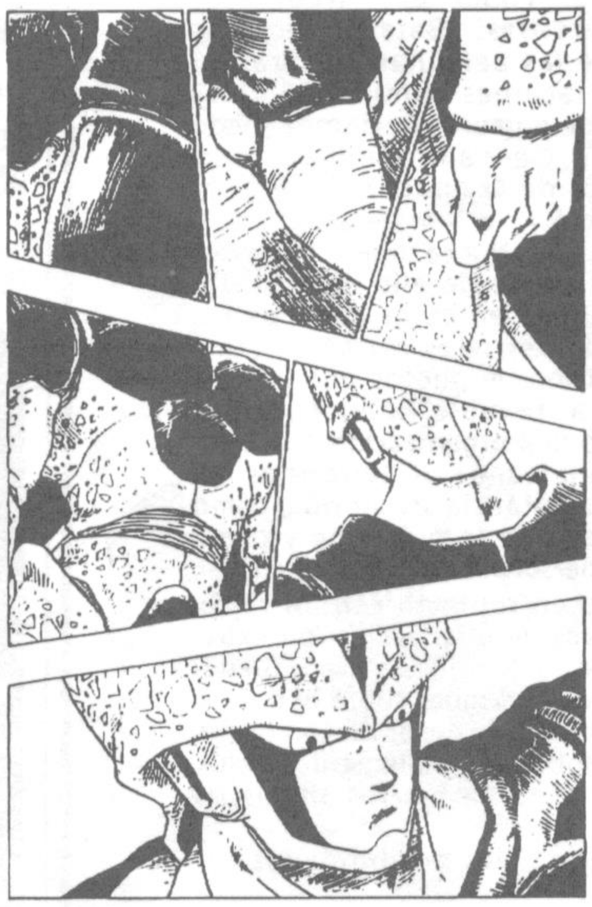
PRESIDENTE DEL CLUB DE FANS DE AKIRA TORIYAMA EN VALENCIA

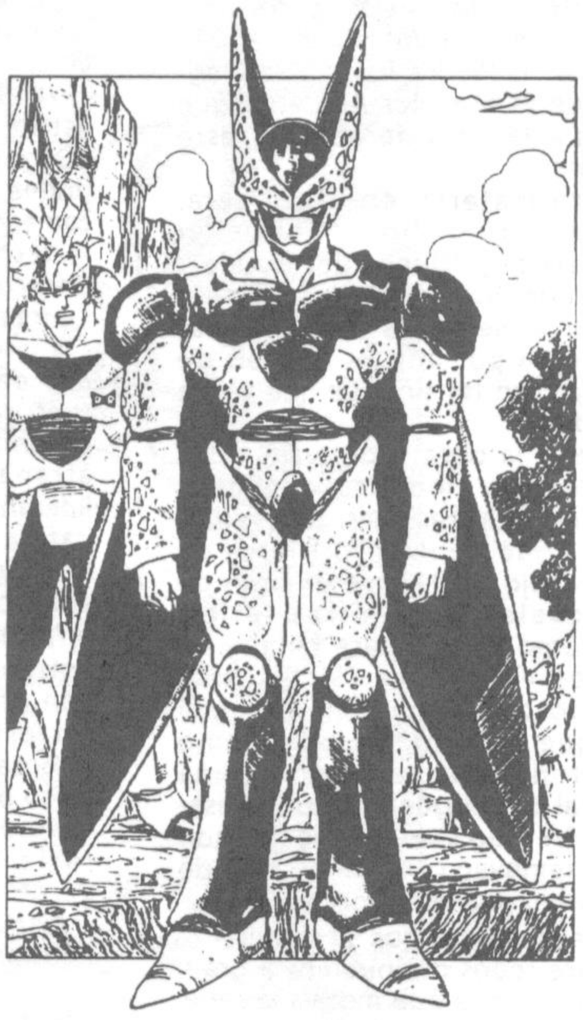
Club de fans de
AKIRA
TORIYAMA

DRAGON BALL Z

ESPECIAL SEI (SERU)







SALVADOR PEREZ CUÑAT

PRESIDENTE DEL CLUB DE FANS DE AKIRA TORIYAMA EN VALENCIA

Club de fans de
AKIRA
TORIYAMA

TALLER DE ANIMACION

Este experimento que va a efectuar Mangazone está dirigido hacia todos aquellos que desean explorar su propia creatividad en el terreno del Manga y el Anime. Como es natural, los que colaboramos con Alejandro Maicas en la realización de Mangazone siempre deseamos la participación de los lectores de la revista. Aquí tenéis una oportunidad de demostrar vuestra capacidad de imaginación y creación.

Queda declarada la **Compañía de Dibujos Animados Imaginarios Mangazone, Sociedad Ilimitada**.

La idea es la siguiente: vamos a partir de dos textos de Julio Verne, "Robur el Conquistador" y "Dueño del mundo", y los reelaboraremos hasta construir una serie de dibujos animados imaginaria que no tenga nada que envidiar a "El Misterio de la Piedra Azul", "Conan", "Marco", "Robotech" o cualquier cosa que se nos haya cruzado por el camino y nos haya dejado muertos de la impresión.

¿Por qué Verne? Porque su obra es, por así decirlo, carne de cinematografía. Cada una de sus novelas contiene los cimientos para producir varias películas juntas. En las salas cinematográficas y las pantallas de televisión españolas deben haber pasado más de treinta o cuarenta filmes basados directa o indirectamente en los textos de Verne, y ello incluye también al dibujo animado, tanto americano y europeo como el japonés.

Y precisamente porque hace poco tuvimos la ocasión de disfrutar la última adaptación de Verne al Anime: "Nadia de los Mares Misteriosos", exhibida con el nombre de "El Misterio de la Piedra Azul". Esa magnífica serie es el mejor referente que tenemos a la hora de abordar este proyecto.

Nuestro material en bruto será, como os he dicho, "Robur el Conquistador" y "Dueño del Mundo". Para los que no podáis conseguir las novelas o las versiones de las mismas que circulan por ahí, os habréis de conformar con las sinopsis que os he preparado.

¡Manos a la obra! Aquí vale todo. Podéis cambiar nombres, apellidos, personajes, localizaciones, decorados, extras... Podéis volver los libros de arriba a abajo. Podéis meter cosas de otras novelas, o de otras series. Copiad como locos si hace falta, y sin la menor vergüenza. Si GAINAX puede, nosotros también. Eso sí, si tenéis que hacerlo, hacedlo como ellos: con descaro, convicción y una falta total de vergüenza, con consecuencia. En todo caso, meted guisado propio y removed con fuerza, a fin de conseguir un puchero glorioso.

El procedimiento que se seguiría es éste. Entre todos definiremos a grandes rasgos la idea que motiva la serie. Algunas posibles direcciones:

-Las aventuras de juventud de Robur. Podemos crear una gran aventura en la que se defina su personalidad y su obsesión por el vuelo en los aparatos más pesados que el aire.

-Las aventuras de un(os) muchacho(s) que se cruzan en el camino de Robur antes/durante/después de la etapa de su vida descrita en los libros de Verne.

-Las aventuras de su hijo (o del hijo de su primer oficial) que sale en busca de su padre.

-Etc. Proponed vosotros las que se os ocurran.

En base a la idea tendremos que empezar el bombardeo. Bocetos de personajes, sus biografías, bocetos de decorados, navíos, casas, ideas para posibles aventuras principales y secundarias, estilo gráfico, estilo narrativo, dejar caer secuencias de ensayo del juego de los personajes, en fin, de todo, y apelotonado. Si hay por ahí algunos locos que sepan manejar instrumentos musicales, magos de la guitarra y el Casiotone, podrían incluso hacer algunos temas de la banda sonora imaginaria, que se intentaría distribuir de alguna forma, una especie de Dominio público.

LA IDEA

En realidad, no es tanto una como dos: la idea de lo que querríamos ver en la serie, y la idea de la serie para que resulte en lo que querríamos ver. Es decir, tomemos, por ejemplo, Macross. ¿Qué se quería ver? Pues muchas batallas entre Mechas, con un romance amoroso largo como un culebrón. ¿Qué se hizo que fuera la serie? La historia de la Tierra atacada por los extraterrestres, y la del protagonista tratando de decidir entre una ídolo del pop y su oficial superiora. Así, dicho sin ningún matiz.

¿Qué queremos ver en esta serie imaginaria nuestra? ¿Aventuras de chiquillos como en "Nadia..."? ¿Extraterrestres? ¿Batallas aéreas al estilo de las películas de piratas? ¿Organizaciones criminales? ¿Más drama que humor? ¿Realismo? ¿Todo comedia? ¿Ciencia-ficción dura según la técnica de la época? ¿Muertes y destrucción a mansalva tipo Comando-G? ¿Nunca muere nadie?

Y en función de ello, decidir. ¿El hijo de Robur en busca de su padre, capturado por seres extraños? ¿Una organización de pilotos que intenta atrapar al temible Robur? ¿Robur liderando una organización que combate a una banda de terroristas del aire? ¿La infancia de Robur, cómo aprendió todo lo que sabe y cómo forjó su personalidad? ¿Robur, chaval, entrando en contacto con los restos aún activos de una civilización extraterrestre? ¿El hijo de Tom Turner intentando averiguar sobre el pasado de su padre y su asociación con el misterioso Robur? ¿Simplemente, la historia contenida en los libros de Verne?

Como veis, las posibilidades son enormes.

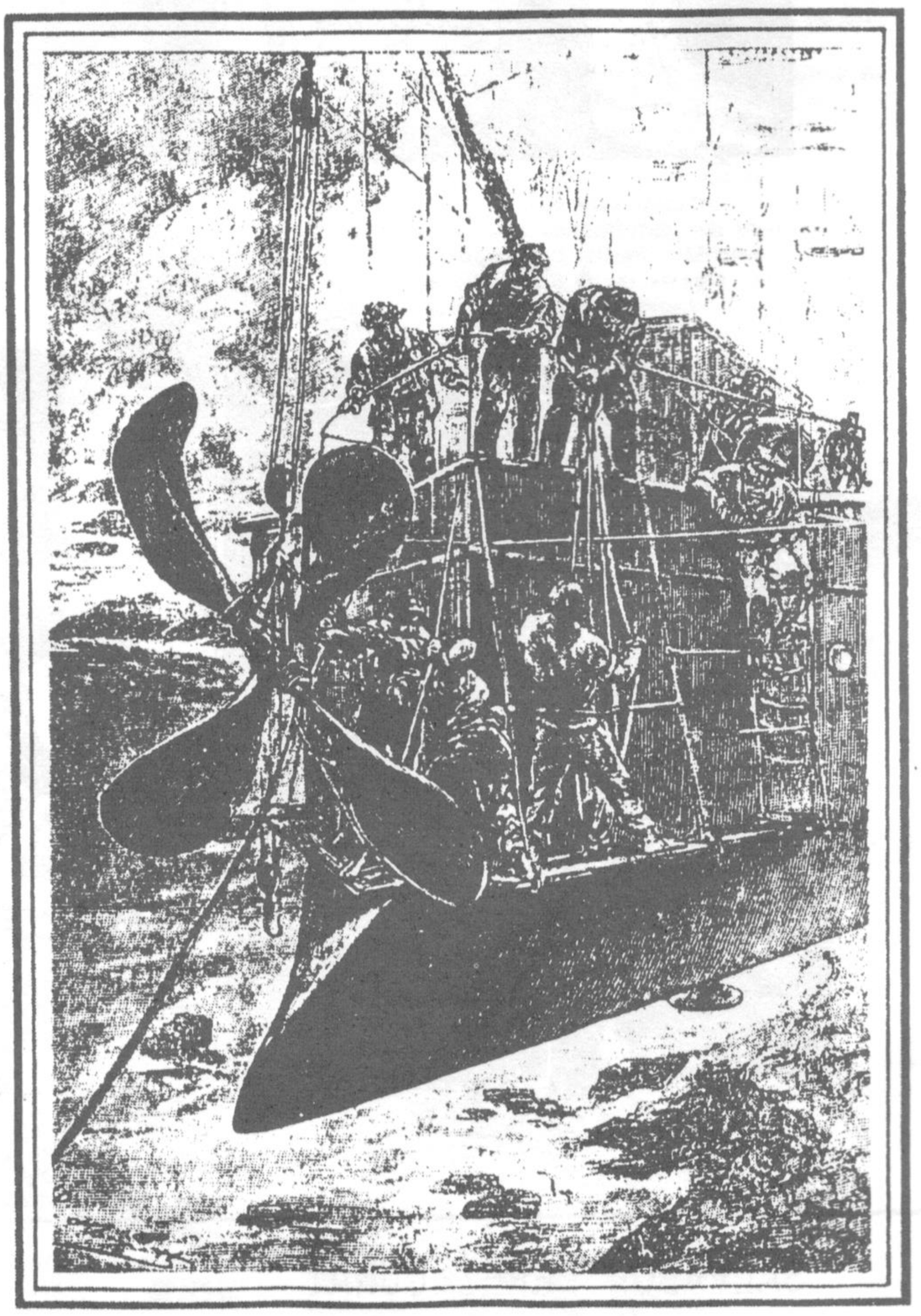
LA AVENTURA

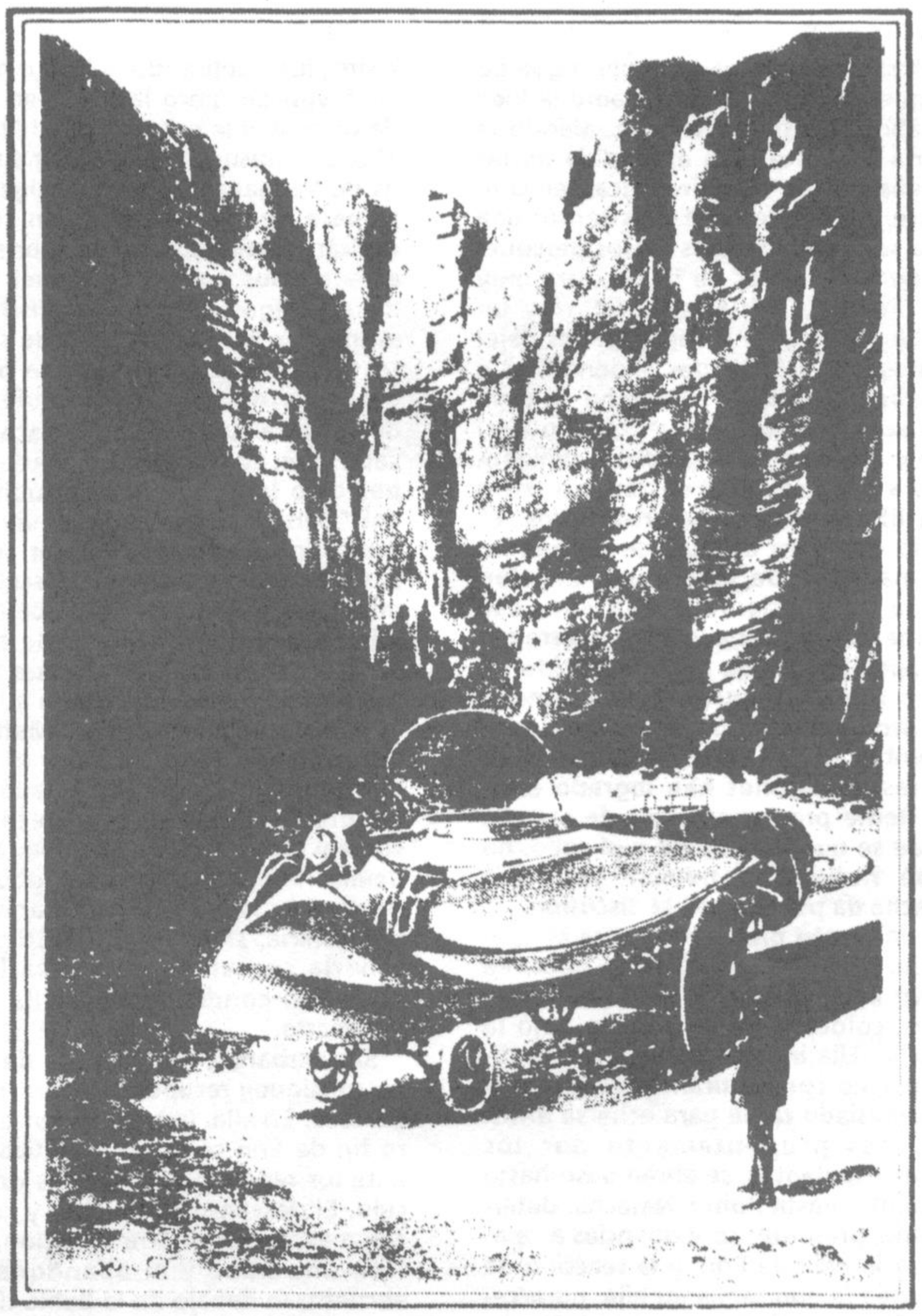
A partir de las ideas, podríamos empezar a proponer algunos escenarios. Aquí os dejo algunos ejemplos sin terminar, y en diverso grado de elaboración, para que veáis más o menos lo que nos gustaría recibir.

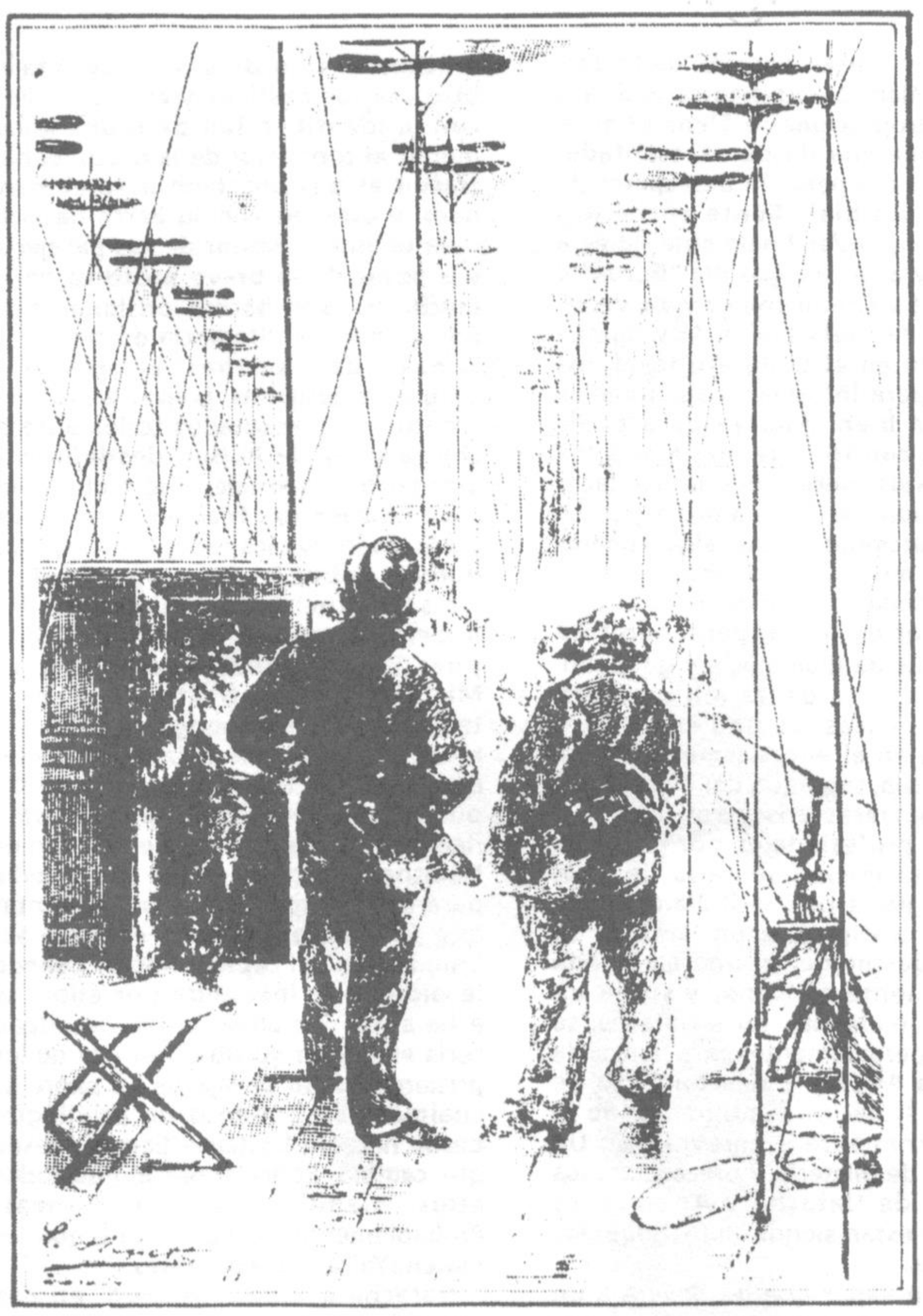
Primer ejemplo: queremos una aventura de unos chavales, con navíos extraterrestres de por medio, todo muy misterioso, y en la que se entrometan agentes gubernamentales e industriales ambiciosos y/o sociedades secretas. Es algo que podría empezar más o menos así:

"1860. El mundo vive asombrado y excitado las múltiples apariciones de un misterioso objeto volador gigantesco, alargado, sin alas ni globos que lo sustenten, que se pasea impune por los cielos de las naciones. Todos los intentos de abordarlo en aparatos más ligeros que el aire han acabado en desastre. En los EE.UU., Robur, muchacho de unos quince años, hijo de famoso científico e inventor, y su amigo Thomas Turner, ensayan una y otra vez sus aeroplanos caseros más pesados que el aire en el campo experimental que una sociedad aerostática ha instalado cerca del pueblo, a pesar de las opiniones en contra de que se jueguen así la vida y los tortazos que suelen pegarse. En uno de esos tortazos conocen a Ivette Legrand, hija de un embajador francés, aficionada también a la aviación, pero enfocada hacia los más ligeros que el aire, y que se ha instalado allí con su familia. Se establece la amistosa rivalidad entre ellos. Una noche tormentosa, los chicos verán pasar el polémico artefacto cerca del Great-Eyry, una misteriosa e impracticable montaña, rodeada de corrientes de aire que impiden la aproximación de cualquier aeronave. Robur piensa que es más pesado que el aire, y Ivette cree que es un dirigible.

Una tarde, los muchachos ponen a prueba otro avión, mientras Ivette se burla de ellos. Al principio todo va bien, pero pronto el viento cambia y aumenta en intensidad. El pilotaje se convierte en imposible y, a la deriva, Robur y Tom pasan por encima del Great-Eyry, descubriendo nada más y nada menos que al artefacto posado en la concavidad de su cumbre. En pocos segundos todo queda fuera de su vista. Recuperando parcialmente el control, logran aterrizar sin romperse los huesos. Su relato de lo que han visto no convence a la chica, pero se presta a ayudarles a volver a subir allí, esta vez de una manera poco convencional: escalando con globos.







Y, bajo la dirección de Ivette, construyen unas mochilas que alimentan a unos pequeños globos de aire caliente, siendo la idea realizar una escalada tradicional pero apoyándose en esos inventos. A pesar de las risas de los vecinos, efectúan el intento y progresan con rapidez. Casi anocheciendo, llegan a la cima, descubriendo pequeñas luces en su interior. Descienden la concavidad, para encontrar unas construcciones de extraño aspecto, que parecen fábricas, en perfecto funcionamiento, y sin un alma que las maneje. Decidiendo internarse por ellas, descienden varios niveles, hasta encontrar, en un gigantesco hangar, al artefacto misterioso..."

¿Se os ocurren ideas sobre cómo seguir un principio como éste u otro parecido, en función de lo que queremos que salga en la serie? Otro ejemplo: esta vez la idea es el "en busca de Robur", más o menos, con chiquillo que descubre el secreto del oscuro caballero, que pone en peligro a su familia, pero que no deja de ser fascinante, y de nuevo la idea de la tecnología avanzada y misteriosa. Algo como esto:

"Robert Turner, un despierto chaval de catorce años, vive con sus padres en un viejo y pequeño castillo situado en la campiña de una islilla inglesa. Su vida transcurre entre la fascinación por la mecánica y la carrera de la aviación, que sigue a través de los periódicos y los pequeños artilugios que le trae su padre, y la vida tranquila y alegre de la isla: la escuela, sus compañeros de juegos, los primeros amores...

Un día, su padre reacciona disimulada pero evidentemente ante una noticia en el periódico, que Robert saboreará con avidez: se ha presenciado el paso por el cielo de Roma, París, Londres y otras capitales del mundo de una extraña aeronave gigantesca, diferente a cuanto se conoce. Algunos aeroplanos de cercanos campos de aviación habían intentado alcanzarla, pero no pudieron sostener su velocidad, demasiado primitivos en comparación. Robert está fascinado y encantado por la noticia, pero le inquieta el nerviosismo de su padre, y de su madre al enterarse de todo. Y sobre todo esas palabras que se le escaparon: "¡Dios mio, sigue vivo!".

Pocos días más tarde, tres individuos algo extraños llegan al pueblo. Robert y sus amigos son informados por un tendero de que estas personas han subido ladera arriba, hacia la casa de Robert. Picados de la curiosidad, se acercan por fuera del castillo hasta el lado del salón, pero no entran, al oir la violenta discusión que se desarrolla dentro. Llega un punto en que parece que se ha iniciado una pelea. Robert está a punto de entrar, temiendo por su progenitor, y entonces se oye un disparo. El chaval se queda helado en el escondite, como sus camaradas, creyendo muerto a su padre, pero los extraños personajes salen a la carrera, uno de ellos con la manga de la camisa manchada de sangre, sujetándose el brazo herido con el sano. La madre de Robert, pálida, y con la pistola de su marido en la mano, les apunta desde la puerta. Antes de desaparecer, uno de ellos afirma con sorna que Robur no aceptará fácilmente un no por respuesta. El padre del chico, con una pequeña brecha en la frente, se une a su esposa, el semblante sombrío y preocupado. Robert, aliviado, se acomoda en su escondite mientras sus amigos cuchichean. Robur... El nombre le suena. ¿Quién es Robur?

Decidido a enterarse de lo que está pasando, disimula que sabe lo que ha ocurrido con los visitantes e inicia una vigilancia estrecha de su padre, que de repente se muestra muy activo, escribiendo cartas, mandando telegramas y organizando ciertas cosas de casa. Por la noche, cuando su mujer duerme, el hombre se levanta y baja a los sótanos del castillo. Robert, somnoliento pero decidido a no perderse nada, lo sigue. Sorprendido, descubre a su padre abriendo la entrada a un pasadizo secreto que él desconocía. Dudando, se desliza por él hasta encontrar una cueva amplia, casi totalmente a oscuras. Las únicas luces son las de la lámpara de su padre, y el curioso fulgor que emana de una extraña forma, como una especie de barcaza de quince metros de largo por tres de ancho, suspendida a dos metros sobre el suelo sin apoyo visible. De una decena de pilones que surgen de su cubierta, su proa y su popa, surge una ligera luminosidad verdosa, muy débil, y un casi inapreciable zumbido late en su interior..."

Es asunto de ir jugando con las posibilidades y los elementos hasta dar con algo que tenga atractivo. Probemos ahora con una nueva mezcla: personajes que puedan adaptarse al estilo de "Nadia...", pero con un aire más lúgubre, mezclado con una protagonista con algunos toques a lo "Nausicaä...". Sí, de nuevo la tecnología es extraña, y además tenemos una vieja amistad rota que ha desembocado en una guerra sin cuartel. Echad un vistazo.

"1886. Apariciones de monstruosas aeronaves, rayos celestes extraordinarios, fuegos en las nubes, y las precipitaciones de misteriosas maquinarias semicarbonizadas y los cadáveres de sus tripulantes en diversos puntos del globo sugieren a un nervioso mundo que se está produciendo una guerra sobre sus cabezas. Durante el invierno, el vapor "Gerda" cruza el Atlántico en ruta a América, cuando, durante el atardecer, se ve envuelto en la refriega entre dos de las misteriosas naves, recibiendo varios impactos accidentales que lo destrozan por completo. Sólo seis supervivientes: Bente Ingersoll, la competente hija del capitán del buque, de diecinueve años; Lucas Lusson, un despierto muchachito de dieciséis, cuyos padres han muerto, y que va a América a vivir con unos tíos suyos, gran admirador de Julio Verne, al que aspira a emular; Elena Bianchi, de quince, enérgica hija de un embajador italiano, que va a reunirse con su padre, una chica demasiado consciente de su condición, y que conoce tanto la labor de su padre que casi podría sustituirle en su trabajo, de tan al tanto de la situación internacional, todo un precoz animal político; Natacha Rudenko, de veintiún años, bella, experimentada y aguerrida agente de Rusia que lleva toda la travesía preparando el rapto de Elena, y su secuaz, el elegante, orgulloso y atlético Anatoly Orlov, de veintidos años; finalmente, el detective de la policía italiana Andrea Martini, romántico e idealista joven de diecinueve años, que protege de incógnito a Elena y está al quite de lo que puedan hacer Natacha y Tolya, su opinión sobre la espía una mezcla de admiración y profesional enemistad.

Los seis, a punto de hundirse con los restos del vapor, son rescatados por una de las dos aeronaves, el "Albatros". Su capitán, Turner, les procura las necesidades más básicas, pero no da muchas explicaciones. Encerrados en sus camarotes, notan cómo se reanuda la batalla, sacudidos por los impactos y el ruído. Un momentáneo corte de luz desconecta los cerrojos, así que escapan, logrando abrirse camino hasta el puente, repleto de instrumentos extraordinarios y los tripulantes, hombres y mujeres tensos como resortes, ensañándose sobre la otra nave, que ofrece su rendición por una pantalla de comunicaciones, respondida con el golpe de muerte.

Al descubrirles, les aprisionan de nuevo, aunque Turner se reune por separado con Bente, viendo que ésta parece ejercer cierto liderazgo y que es más responsable. La muchacha exige saber en qué guerra se han metido, y si ha merecido la pena la muerte de su padre, sus camaradas tripulantes y el pasaje del vapor. Turner apenas sugiere lo terrible e importante que es su misión de acabar con el enemigo, pues prefiere que ellos sepan lo menos posible, y promete dejarles cerca de terreno habitado. Mientras, Natacha logra seducir a un marinero, golpearle y dejarle inconsciente, escapando con el fin de explorar el navío, tomar fotos con la minicámara que forma parte de su arsenal de herramientas de espionaje, y poder proporcionar más tarde esa información a su país. No tardan demasiado en encontrarla, pero ha conseguido aprovechar el tiempo. Un poco harto de tanto enredo, Turner los deposita en una diminuta y perdida isla colonial en Africa.

Todos descansan de la extraña aventura en el pequeño puerto pesquero, Natacha revela sus fotos y, con la colaboración de Anatoly, Bente y Lucas, que están bastante versados en cuestiones de ingeniería, deducen que nin-

gún país está en disposición de tal tecnología. Mientras, Andrea se dedica a intentar proporcionar a Elena el nivel de vida que ella da por descontado, con poco éxito pero sin desesperar de ello. En esos días, Bente encuentra tiempo para poder finalmente llorar a su padre y a sus amigos del "Gerda" y pensar qué va hacer con su vida, dominada por la melancolía. Los demás hacen cola en el telégrafo local: los chavales para informar a sus familias que están bién, Andrea para pedir refuerzos con los que manejar a los rusos, y estos concertando un contacto para trasladar las fotos a Rusia y pedir más instrucciones. Lucas, algo superado por el mundo de los más adultos, intenta intimar con Elena, pero ella es casi la peor de todos, pensando sólo en términos de diplomacia y geopolítica, y burlándose de las aficiones vernianas de Lucas. Es una chica poco implicada en el entusiasmo vital que respira la isla, separada del mundo real por sus barreras aristocráticas y las, digamos, profesionales por parte de padre. Esa misma semana llega el detective de la policía italiana Lucho Falcone, antiguo gran amigo de Andrea, destinado en una embajada del continente africano, y surge un problema: nada más ver a Natacha, se enamora perdidamente, para horror de su colega Andrea y desconcierto de Tolya. La situación sentimental de la pandilla comienza a enrevesarse. Un elemento de misterio y precaución: los instintos de Natacha y Anatoly les dicen que están siendo todos seguidos y vigilados.

Llega un vapor que les llevará a un puerto más importante desde el que puedan seguir sus caminos. Cuando una barca les está trasladando a todos al buque, tres aeronaves descienden de entre las nubes, lanzando una de ellas un haz tractor que los iza a bordo. Aún suspendidos en el aire, se encuentran con varios hombres y una muchacha. Uno de ellos pregunta al otro por los cautivos y es respondido con la identificación de todos ellos, menos el conductor de la barca. El haz tractor es desconectado para el marinero, y éste cae con su barca hacia la muerte ante el horror de sus pasajeros y a pesar de la breve protesta de la muchacha. Son hechos prisioneros de nuevo, pero la diferencia de trato con la gente del "Albatros" es abismal, a base de empujones, golpes e insultos. Pronto son presentados todos ante el capitán, un tal Robur, desdeñoso y arrogante personaje, que trata a sus subordinados con frialdad y sequedad, y a la joven que los recibió con especial dureza. Robur les interroga, pero no les saca mucho de útil, así que los encierra de nuevo, dejando para después lo que pueda hacer de ellos. Mientras esperan frustrados e impotentes a que se disponga su suerte, la muchacha entra en el camarote, y les pregunta por Thomas Turner y su tripulación, especialmente por determinado tripulante que, para embarazo de Natacha, resulta ser el que ella engañó para poder espiar. Ante las preguntas que se le hacen, la chica confiesa ser Erin, la hija del capitán Robur. Cuando le piden que interceda por ellos, se echa a reir con amargura. El resultado sería empeorar su situación y la de los prisioneros. Ser la hija de su padre es cualquier cosa menos un privilegio, desde hace ya bastante tiempo, desde que cambió. Sobre el destino de todos ellos tiene pocas esperanzas. Probablemente, su padre hará que les maten. Ya ha ocurrido antes.

Natacha asume el mando, en esa situación. Tienen que escapar de ahí, luchar por su libertad, a muerte, y sin contemplaciones. A la menor oportunidad. Ambos espías distribuyen lo poco de su arsenal que no ha sido confiscado por los hombres de Robur entre Bente, Lucas y Elena, mientras que Lucho y Andrea hacen lo propio. Curiosamente, Elena es la única que no demuestra ningún resabio ante la idea de abrirse paso matando, teniendo la teoría bastante bien aprendida de las enseñanzas de su padre. Lucas, en contraste, no puede estar más tenso: una cosa son las aventuras de los personajes de sus novelas de Verne, otra muy distinta la terrible realidad. Hay un problema: ¿cómo escapar de un bajel que viaja a velocidades impensables y alturas aterradoras? Natacha sólo ve una solución: capturar a Robur o a su hija y amenazarle de muerte, obligándole a que ordene el descenso a tierra y la liberación de los prisioneros. Es obvio que para asegurarse de que no les maten nada más bajar, alguien habrá de quedarse y mantener esa amenaza, y Natacha y Tolya se arrogan el papel. No es que quieran suicidarse, dicen con una sonrisa ladina aunque comprometida, pero son los más competentes en esa clase de tareas, y de peores situaciones han logrado escapar. Bente protesta: habría de ser ella la que se quedase. Al fin y al cabo, no tiene nada que perder ya. Pero Natacha da por cerrada la discusión.

Todos están preparados para la operación. No tarda mucho en aparecer de nuevo Erin, y Natacha actua de inmediato, colocándole su pistola bajo la barbilla. Ella intenta prevenirles, decirles que no conseguirán nada, pero ya es demasiado tarde para echarse atrás: seguidos prudentemente por los demás tripulantes, se abren paso hasta el puente, hasta Robur. Natacha, determinada, presenta sus exigencias a cambio de la vida de Erin, y la reacción de Robur es la que temía su hija: no accede, y le da igual que maten a quien no es más que un tripulante más. Erin protesta con desespero, un desespero acumulado durante demasiado tiempo, producto del maltrato que su padre le inflige, pero Robur la mira con cínica impaciencia, y ordena a sus hombres que apunten al grupo. Bente se arroja a sus pies, suplicando, y Robur muestra su desprecio, pero la joven se yergue de repente y le encaja su cuchillo junto al cuello, susurrando a Robur sus deseos de venganza, hiriéndole ligeramente para que sepa que va en serio. El capitán, temiendo esta vez por su vida, accede a sus órdenes de poner a salvo a sus amigos. Todos ellos, incluída la mismísima Natacha a pesar de sus protestas, son situados en una barcaza aérea automática, que comienza su descenso a tierra de inmediato. Bente sabe que ella está condenada, pero, por otro lado, desde el hundimiento del "Gerda" siente como si viviera de prestado. Sólo puede desear suerte a sus amigos. No tarda en descuidar un momento su atención, y las balas de la mismísima Erin, que, loca de infelicidad, desea mendigar aunque sea un átomo de agradecimiento de su padre, la abaten en un instante. Malherida, inconsciente, tendida sobre el charco de su propia sangre, no puede oir ya las órdenes de Robur de retomar el control de la barcaza y acabar con los demás. Tampoco oye cómo Robur impide que la rematen y la manda a la enfermería, siendo su propósito mantenerla con vida y enfrentarla a su poder en condiciones de ella pueda apreciarlo.

Sin embargo, los técnicos de Robur no consiguen recuperar el control de la barcaza. En ella, la tristeza por el seguro fin de Erin se torna frenético terror ante los repentinos bandazos del vehículo. El descenso se quiebra y comienzan a ascender en otra dirección, penetran una nube y al abandonarla se encuentran debajo de la bahía de atraque del "Albatros", que ha interferido el control de Robur y los ha traído de nuevo a bordo. Vibrando aún de adrenalina, resuelven obtener una posición de fuerza en cuanto pongan sus pies sobre la cubierta de la aeronave capitaneada por Turner..."

· SINOPSIS ·

Robur el Conquistador

Allá por el año 1890, cuando los globos aerostáticos son la forma consolidada de conquistar el aire, ocurre un fenómeno extraordinario: una extraña nave voladora surca los cielos de todos los países, de forma perfectamente visible e inequívoca. Los rumores se desatan. ¿Seres de otros mundos? ¿Alucinaciones colectivas? Los observatorios de todo el planeta testifican cómo la extraña nave da la vuelta al mundo en tiempo record, animada por una energía que parece darle una capacidad de vuelo ilimitada. Algo impensable. La sentencia de los sabios ante el imposible es negar el fenómeno. Una ilusión óptica, un fenómeno cósmico. Pero el debate no cesa.

Y donde menos lo hace es en el Weldon Institute de Pennsylvania, famosa asociación científica partidaria acérrima de los más ligeros que el aire, dirigida por el multimillonario Uncle Prudent. Prudent es un hombre orgulloso, que se mide por sus riquezas, que no tolera la contraria, y cuya máxima aspiración es construir el globo más grande del mundo. El secretario de la sociedad, Phil Evans, soltero como Prudent, es en todo su opuesto, si se exceptúa su afición a la aerostática. Flemático y tranquilo, aspira al cargo de la presidencia, y mantiene una amistad no exenta de grandes discusiones, cuestiones de ideas y de caracteres.

El Weldon Institute está en plena ebullición, Prudent efectuando una arenga en contra de la existencia de un vehículo aéreo más pesado que el aire. La nave misteriosa sólo puede ser un producto de la imaginación. Todo el mundo corea su consigna. Y entonces, un extranjero pide la palabra. Un hombre robusto y potente, que desprende inteligencia y energía. Dándose a conocer como Robur, declara abiertamente a la aerostación muerta y enterrada, una pérdida de tiempo, y defiende con explicaciones concretas los principios aerodinámicos de la hélice como los fundamentos para una conquista del aire eficaz y triunfal. Provocando la furia de la sala, prosigue su perorata sin el menor tacto. La ira empieza a manifestarse en forma de burlas, y se le pregunta jocosamente si él ha llegado a volar según los principios que defiende, cosa que él afirma. El mote es inventado inmediatamente: Robur el Conquistador, el conquistador del aire, y él lo acepta con orgullo. Ni él ni los miembros de la institución ceden un ápice a las buenas maneras, y toda la racionalidad del discurso de Robur, comprometida por el propio desdén y presunción, se evapora sin remedio. Un ujier le invita a abandonar la sala, a indicación del presidente Prudent, y Robur, abucheado, se marcha, prometiendo su revancha.

Prudent y Evans, acompañados de Frycollin, el cobarde y asustadizo criado negro del primero, abandonan la reunión en su coche de caballos, despotricando sobre Robur. De repente, una lona los envuelve y arranca del carruaje. Ciegos, notan cómo son transportados a otro carromato, y más tarde izados sobre una plataforma de madera. Al pasar el tiempo sin sentir otra cosa que el extraño vibrar del piso, y rabiando de indignación, rasgan la lona con una navaja del criado y descubren que están en una especie de celda. Viendo que las paredes parecen indestructibles, empiezan a desesperar. De repente, una parte del techo se abre y desciende una escala, por la cual suben al piso superior, una especie de cubierta de buque.

Sólo que el buque está flotando en medio del aire.

Se hallan en una nave de cuarenta metros de largo y diez de ancho, suspendida de treinta y siete mástiles, cada uno de ellos coronado por dos hélices. Los mástiles están agrupados en pares contrarrotatorios para evitar la formación de un par de giro. La propulsión horizontal la aseguran una hélice en proa y otra en popa. La fuerza motriz es eléctrica, y la naturaleza de los portentosos acumuladores que la producen, desconocida.

Evans y Prudent reconocen lo evidente: se hallan en la misteriosa nave voladora. ¿Con qué fin? A esto les responde el mismísimo Robur, seco y presumido, capitán del bajel. Más tarde, tras dejarles admirar (y aborrecer, según los volubles ánimos) su invención, Robur justifica su rapto con su intención de demostrar lo que declaró en el Weldon Institute. La rabia y rebeldía de Prudent no tiene límites, pero sus amenazas no surten efecto, totalmente ineficaces en ese mundo aparte que sin duda es el Albatros, nombre de la nave voladora. La lógica de Robur es la del más fuerte, eso sí, expresada con una elegancia y educación fácil en su posición. Recorriendo a velocidades asombrosas los EE.UU., Robur realiza un *tour de force* de las capacidades del Albatros. Prudents, a pesar de su ira, y del enfado que le produce la fascinación que siente Evans, no puede por menos que admitir que Robur es un genio. Sin embargo, ya ha decidido que escaparán de ahí como sea, y comienza la caza de una oportunidad.

Lo que sigue, a lo largo de semanas, es una lucha de voluntades que tiene como trasfondo la nueva vuelta al mundo del Albatros. Los prisioneros exigen su libertad, pero Robur niega la posibilidad de que revelen sus secretos al resto del mundo, del que el Weldon Institute sería el modelo: inmaduro, belicoso, y en absoluto preparado para gestionar los prodigios del Albatros. El orgullo y desprecio de Robur hacia sus huespedes es tan patente como el de estos hacia él. Un estado de ánimo que comparten los tripulantes de la aeronave: desde Tom Turner, el contramaestre y brazo derecho del capitán, hasta el último de sus subordinados, cada uno de ellos un experto en una u otra materia científica relativa a la invención en la que viajan, todos tratan a los secuestrados con despectivo desdén e incluso con cierta brutalidad. La genialidad del raptor expresada en la literatura técnica de la que es autor y en la materialización de la misma que es el Albatros, su humanitarismo al atacar a los monarcas y verdugos del reino africano de Dahomey en plena ceremonia de sacrificios humanos o en la caza de un cetaceo y su regalo al buque ballenero que lo perseguía, su sangre fría ante el peligro del ciclón que se abate sobre la nave, toda la admiración que pueda provocar Robur se empequeñece ante el hecho de que es un siniestro carcelero, inflexible, presuntuoso y de fácil violencia.

Un viaje delirante, a través de África, Asia, el Pacífico, la Antártida... El ciclón terrible ha destruido con sus rayos la caldera del motor de proa, y el Albatros se arrastra a la mitad de su potencia en busca de una base de reparaciones. Evans escucha la conversación de Robur: se dirigen hacia una base secreta, la isla Equis, para efectuar los arreglos. A pesar de los remilgos de su compañero, Prudent diseña un plan de escape que implica la destrucción despiadada del Albatros mediante el uso de la pólvora de sus armas. Arriesgándose, localizan la armería y escamotean los explosivos, disponiendo una bomba de explosión retardada, lista para la ocasión. Esta no tarda en presentarse.

El Albatros ancla sobre una isla del Pacífico, e inicia los remiendos manteniéndose en el aire. Por la noche, los cautivos ponen en práctica el plan. Logran deslizarse hasta tierra por la amarra, pero su huida es pronto descubierta. El Albatros intenta perseguirles a cañonazos, pero su maniobrabilidad no es óptima. Entonces estalla la bomba, en dos tiempos, con más intensidad de la esperada, al haberla situado Prudent al lado de la santabárbara accidentalmente. La nave cuelga en el cielo, sin luces. Su casco se abre y los acumuladores se desprenden de la plataforma, negando la energía a las hélices que quedan en acción. Son ochenta segundos de lento drama, que terminan con el Albatros cayendo en espiral, precipitándose sobre las negras aguas. Los remordimientos asaltan por un momento al promotor de la fuga, pero la voluntad de supervivencia y libertad pesan mucho más.

La isla donde están no es la isla Equis, pues no existe ninguna base secreta en ella. Aguantan como pueden con los recursos que arrancan a la naturaleza, y la experiencia les curte y reforma, incluso al inflexible Prudent, que gana algo de humanidad en la experiencia. Finalmente, son rescatados por un carguero inglés y repatriados a América. La conmoción en el país es total, pero ellos no sueltan prenda sobre la ordalía sufrida, decidiendo revelarla cuando juzguen que es el momento, y se reincorporan al proyecto del Weldon Institute: el Go Ahead, el globo más grande del mundo. La solución al debate que paralizaba el proyecto, la posición de la hélice propulsora, queda resuelta con la nueva propuesta del presidente, dos hélices, una en proa y otra en popa, no exactamente una idea original suya.

Pasan siete meses y llega el día del lanzamiento, toda la ciudad de Filadelfia en movimiento. El Go Ahead es un globo alargado del que cuelga una barquilla también larga, equipada con el equipo de vuelo, instrumental científico, motores y hélices. El despegue es triunfal, entre salvas de cañones y sensación de estar haciendo historia. La nave, rechoncha pero imponente, realiza una serie de maniobras dispuestas para demostrar la eficacia del diseño, pero, a falta de viento impulsor, se eleva en busca de un ambiente más favorable. Evans y Prudent, en la barqui-

Esto es algo bastante elaborado, pero aún hace falta concretar mucho más. Podríamos ir ya especificando cosas más concretas, perfilando más los detalles, dando cuerpo a la idea. Probemos una historia completa, a punto de ser atacada para ser más enriquecida en detalles y descomponerla en episodios. En ésta nos basamos en la juventud universitaria de Robur, y en una tecnología contemporánea (es un decir, claro). Sin extraterrestres ni civilizaciones misteriosas, mezclada con algo de robinsonismo, chicas duras, comedia y drama, etc. Se abre el telón:

"Robur, joven y brillante estudiante universitario, diseña un vehículo aéreo a hélice con vistas a participar en un concurso de aeronaves promovido por el ministro de industria, contando con el apoyo de su gran amigo Tom Turner, su osada novia Anne Deveraux, sus compañeros de estudios y aventuras, y su instructor, un aristócrata militar, Lord Jericho Brighton. Su más directo competidor, Larry Hayden, se enfrenta a él con una troupe similar y un proyecto de dirigible. En el concurso se efectúan las primeras pruebas, y es claro que el navío a hélice de Robur es la máquina de mayor potencial. Sin embargo, el día de la final, la aeronave es saboteada y Robur se estrella. Exasperado, ha de aguantar que Hayden se lleve el premio final de manos del ministro, incluido un contrato con el Ejército, que ha quedado impresionado por el dirigible de Larry. Robur acusa a Larry del robo, pero éste demuestra su inocencia. Como golpe final, el joven descubre que su taller ha sido saqueado, junto con todos sus planos.

Al año siguiente, empiezan los avistamientos de una misteriosa nave. De los avistamientos se pasa a los asaltos a sangre y fuego que la tripulación del extraño navío realiza sobre las villas, los buques o los ferrocarriles. De las descripciones Robur deduce que se trata de una versión corregida y aumentada de su diseño, e intenta alertar de ello a las autoridades, pero se enfrenta a la desautorización de sus afirmaciones que efectua Lord Jericho, que quiere evitar que ridiculicen y echen de la universidad a su alumno más capaz. Hayden, por su lado, le anuncia que el gobierno va a empezar la producción en serie de una versión artillada de su dirigible, con la intención de hacer frente a ese tipo de amenazas. Robur, sabiendo que las naves de Larry no tienen una oportunidad contra el belicoso navío, decide que ha de pasar a la acción. Con los fondos familiares y la ayuda financiera de su novia y amigos, emprende la construcción del Albatros. Antes de poder hacer el vuelo de pruebas, estalla la noticia del primer enfrentamiento entre los dirigibles y el artefacto. Ha sido un desastre: todos los aparatos fueron destruídos, y Larry está en el hospital. Los jóvenes van a visitarlo. El orgulloso optimismo del convaleciente rival de Robur no oculta el duro golpe que ha supuesto para él la derrota, pero aun así sigue determinado en ganar la batalla mediante nuevos y mejores diseños.

Mientras su novio y sus amigos se concentran en el Albatros, Anne se dedica a investigar la pista de los ladrones del diseño de Robur con la ayuda de su padrino Lionel, un antiguo detective de la policía, que ha venido a pasar unos meses con su familia, y al que ella adora. Lo más extraño de todo es que el principal sospechoso está resultando ser Lord Jericho, precisamente alguien que no puede estar prestando más ayuda a Robur. Lord Brighton, hombre inteligente y perspicaz, se da cuenta del casi imperceptible giro que ha tomado el trato de la muchacha con él, un tanto más formal, rígido y precavido, a pesar de la aparente naturalidad de sus maneras. Lionel y Anne comienzan a vigilar minuciosamente los pasos del caballero.

Los acontecimientos se precipitan: una carta dirigida a todos los periódicos del mundo anuncia la exigencia del pago de una cantidad desorbitada de dinero a alguien que se autonombra el Dueño Del Mundo y que se identifica como el patrón del Espanto, la nave voladora tan destructiva, amenazando con hacer arder las principales ciudades de las naciones de la Tierra. De inmediato, DDM es declarado un peligro para la Humanidad y se anuncia la orden de búsqueda y captura. Robur decide no posponer más las cosas y lanzar el Albatros en la persecución del Espanto.

Empieza la caza. El Albatros sigue la pista de los asaltos, de la que se deduce un patrón de actuación. Con acierto, coinciden en la hora y el lugar con el Espanto. Cogiéndoles desprevenidos, disparan sus armas y averían la nave enemiga, que intenta escapar pero acaba explotando y precipitándose al mar, muriendo todos los tripulantes. La alegría de Robur y sus compañeros es enorme, pero se modera un poco cuando descienden a examinar los restos de la aeronave y los cadáveres de la tripulación. Los muertos les impresionan, a cada cuál en diversa medida.

Las autoridades reciben su triunfo con ambivalencia, contentos de que la amenaza haya acabado, pero disgustados por el desprestigio que les supone la hazaña de Robur. El más humillado es Larry Hayden, tras el fracaso de su dirigible como arma de guerra, aunque aún ve futuro en los más ligeros que el aire como medio de transporte. Anne y Lionel comunican sus hallazgos, pero sólo algunos de los más intelectualmente objetivos de la pandilla de Robur toman en serio las acusaciones del padrino y su ahijada, ante las felicitaciones del hombre al equipo. El gobierno efectua proposiciones a Robur para adquirir el diseño del Albatros. El joven duda, pues el uso militar de su aparato no le agrada demasiado: una cosa era combatir aquella piratería, y otra proporcionar a una nación lo que podría ser el arma definitiva. Todo se va al traste, de todas formas, cuando comienzan a repetirse los ataques. El enemigo no sólo no ha sido eliminado, sino que es más mortífero que nunca, destruyendo sin piedad pueblos enteros tras saquearlos. Nuevas cartas del Dueño Del Mundo repiten y aumentan las amenazas iniciales, pero sin referirse a la destrucción del Espanto, no admitiendo que han sido heridos tan fácilmente. Por supuesto, la impresión final es que Robur y su equipo son unos embusteros. El gobierno retorna a la idea de los dirigibles, en base a nuevos diseños de Hayden, y por poco no encarcela a Robur.

Este, furioso, convoca asamblea. Está claro que el DDM tenía en reserva otra aeronave, y que la ha puesto en activo rápidamente para poder mantener su perfil ofensivo. En un alarde de idealismo, todos se comprometen a vencer al enemigo, y trazan sus planes. Se hacen los preparativos para trasladarse al continente asiático, último campo de operaciones del DDM, atiborrando el Albatros de víveres y armas, tarea en la que Lord Jericho colabora con entusiasmo, pese a la prevención de Anne. Finalmente, parten hacia Asia, y Anne y Lionel retoman sus investigaciones.

El viaje resulta pleno de aventuras, a medida que atraviesan los diversos países a lo largo de la ruta planificada, pero también lleno de apremio, según van recibiendo noticias de los últimos ataques en la China y la India. El encuentro con la nueva aeronave pirata se produce sobre la costa japonesa. Empieza una persecución, que lanza a los navíos en una carrera muy igualada

lla, se felicitan de su éxito cuando divisan una silueta muy conocida allá en la distancia, acercándose, a toda velocidad.

El Albatros.

Ante el terror de los ciudadanos, se inicia un juego de persecución, el Albatros agijoneando a placer al desesperado Go Ahead, que apenas es capaz de mantener la distancia. Viendo que en el plano horizontal no tienen esperanza de escapar, el piloto del globo inicia un ascenso veloz, arrojando todo el lastre, pero el Albatros iguala la altitud sin un pestañeo. Finalmente, el exceso de presión interna del globo desgarra la envoltura, y el Go Ahead cae.

Evans y Prudent reconocen que es el final de sus vidas, es más, la derrota total de sus ideas ante todos los horrorizados presentes de ahí abajo, un abajo cada vez más cercano. Sin embargo, en una demostración sin igual de habilidad y poderío, la aeronave más pesada que el aire iguala la velocidad de descenso del globo, apuntalando la plataforma del Go Ahead a fin de que sus tripulantes se trasborden. Una vez rescatados, el Albatros se libra del deshecho aerostato, que cae y se aposenta en la llanura, un pingajo entre los árboles.

Tom Turner y Robur conferencian sobre el estado de los sobrevivientes, y los traen ante sí. Es el enfrentamiento final. En pocos minutos se resumen las posturas del carcelero y los prisioneros, ambos irreductibles. Robur los retuvo a toda costa, deseando revancha, pero también el reconocimiento. Prudent y Evans escaparon por medio de un acto criminal, porque deseaban a toda costa recuperar la libertad negada. Y ahí están, en manos de Robur, esperando la muerte. Robur pregunta si tan salvaje le creen. Pero es obvio que su llegada, el día del despegue del Go Ahead, sólo tenía un motivo: la venganza. Ocurre que, en el último momento, la conciencia le impidió dejarles morir. En su camarote, el camarote de un nuevo Albatros construido según los planos del navío antecesor, Robur explica cómo se salvaron gracias a la habilidad del timonel para minimizar los efectos de la caída. Cómo se salvaron Turner y él, pues todos sus demás hombres murieron. Rescatados por un buque, llegaron a Australia, y con los enormes recursos económicos de Robur regresaron a la isla Equis y al resto de sus camaradas, y construyeron el segundo Albatros. Prudent expresa sus recelos hacia tal grupo de hombres que se asocia para construir tales portentos, demasiado poder en esas pocas manos. Robur desdeña esos miedos, apelando a su afán de civilización y progreso como el motor de su ambición. En todo caso, Prudent hace pública una decisión: le es imposible ya no admitir la genialidad de diseño que es el Albatros. Reconocerá su error y apoyará la creación de aeronaves más pesadas que el aire. Eso será si sigue vivo, indica Robur. Aún podría decidir matarlos.

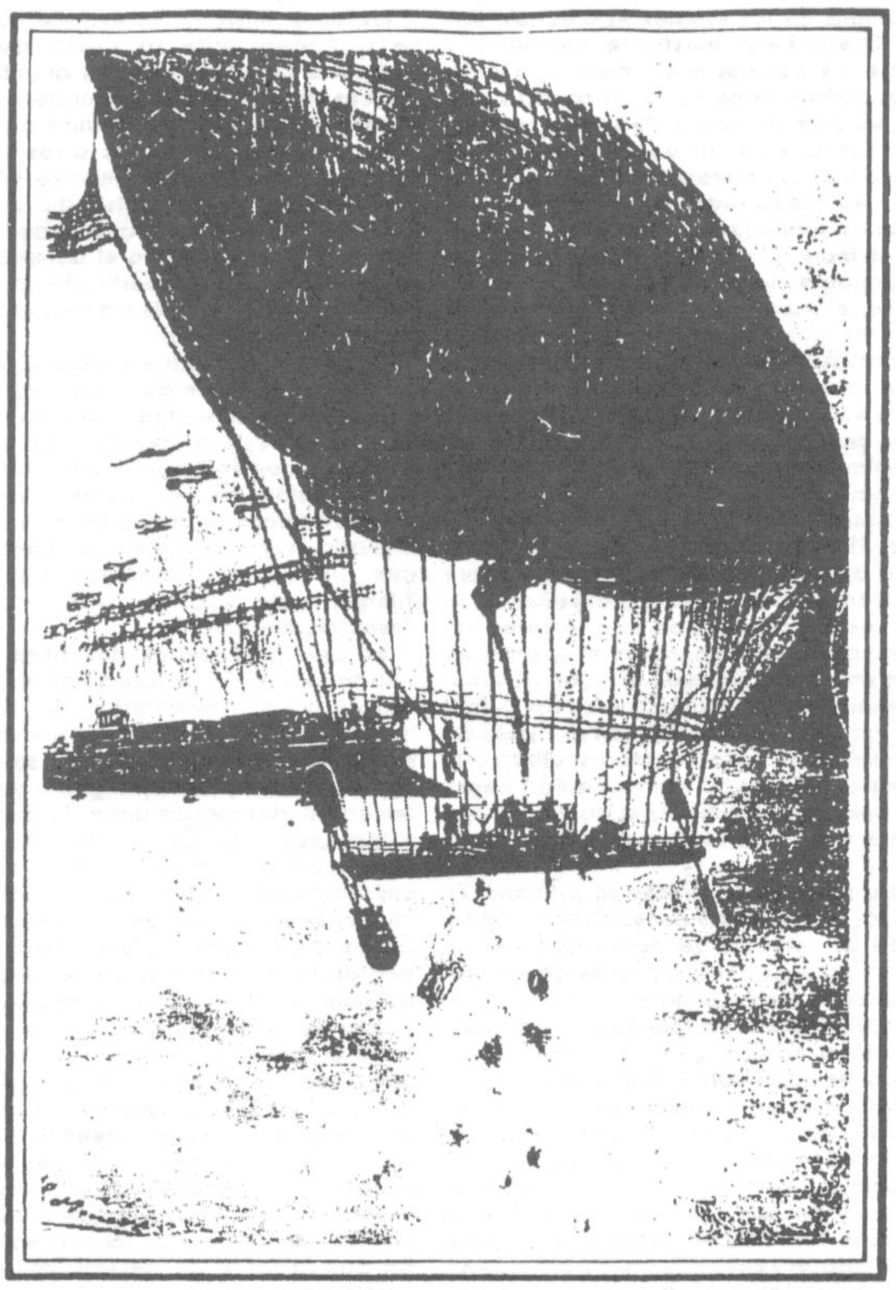
Ante el espanto de sus interlocutores, Robur explica su terrible deseo de venganza. Por la muerte de sus hombres, por la destrucción de su navío, por cómo habían silenciado su experiencia a fin de mantener sus estúpidas teorías aerostáticas. Se había abalanzado sobre ellos con el fin de borrarlos de la faz de la tierra.

Pero al verles caer hacia la muerte... Su conciencia no pudo permitir tal iniquidad. El ánimo de venganza se agotó. El ya había vencido. Era impropio ensañarse, era más digno y generoso salvarles. Evans y Prudent reconocen al fin la nobleza en el alma de Robur.

Se produce, pues, una reconciliación, y Robur se presta a dejarles en tierra. El Albatros desciende ante el temor y la espectación de la gente, y lanza una escala. Antes de bajar, los dirigentes del Weldon Institute le ofrecen a Robur una invitación para conferenciar ante todos sus asociados, pero éste se niega. La Ciencia debe avanzar a pasos, no a saltos, y la revelación de los secretos del Albatros sería más perjudicial que beneficiosa para la Humanidad. Entonces, Prudent le pide que, al menos, dirija un discurso a los de abajo, para que sepan quién es él, qué es su creación, y los motivos que le impiden ofrecerla. Así, Robur, mediante un altavoz, habla a los ciudadanos: ahí está su obra, la demostración de cuál es el camino al progreso, pero en eso quedará su aportación por el momento. Se llevará sus secretos, con la promesa de que cuando la civilización haya madurado y se haya perfeccionado los compartirá.

Los protagonistas de la aventura toman tierra, y el Albatros parte hacia los cielos, perdiéndose en la distancia. Son muchas las explicaciones que Prudent y Evans han de dar, y muchos los temores de la fuerza que representa Robur que hay que disipar. La evidencia de que Robur no es un peligro es el que todo ese poder nunca ha sido empleado en contra de la Humanidad, y la garantía contra el abuso es la genialidad y nobleza de ese hombre, que supo perdonar la mayor de las ofensas. Por su parte, ellos han de afrontar una nueva tarea, la de seguir los pasos de Robur en la aeronáutica, ahora que tienen un camino a seguir.

Y el Albatros sigue viajando por el espacio, sin revelar sus secretos, ni los del hombre que lo creó.



sobre el Pacífico, y que parece ceder cuando el bajel pirata empieza a perder velocidad. Casi todos se creen con la victoria en el bolsillo, pero al final resulta que han caído en una trampa. De los islotes cercanos despegan nada menos que diez aeronaves Espanto, una de ellas con los colores de la insignia del Dueño Del Mundo. De cazadores a cazados, y con terrible saña. Nada más empezar el combate, un impacto de proyectil mata a dos compañeros de Robur, uno por la explosión y otro por la caída al mar, y hiere de gravedad a otros dos. Robur y los demás jóvenes se quedan paralizados de la impresión por unos momentos, pero el desespero por salvar la vida convierte la jornada en una sangrienta huida del acoso del DDM. Toda su habilidad no les salva de que el Albatros sea tocado de muerte, pero no son rematados, sino que, mientras van perdiendo potencia, velocidad y altura por momentos, el Espanto Insignia Imperial les escolta, regodeándose en su desgracia. Es nada menos que Lord Jericho, sobre el puente de la nave pirata, quien les dice adiós, con caballeresca educación y una carcajada plena de veneno, decidiendo concederles la cínica oportunidad de dedicar sus últimos esfuerzos a intentar salvarse, objetivo del todo imposible, por descontado. El enemigo se retira para proseguir sus rapiñas, dejando al Albatros y su tripulación herida precipitándose al mar.

Con frenesí, Robur y los demás echan mano de toda su habilidad para mantenerse en el aire, esperando un milagro que les salve de estrellarse y hundirse en el océano. Este llega en forma de una diminuta isla, casi demasiado lejana como para alcanzarla con los agotados recursos de la nave. Arrojando todo lo que suponga un lastre innecesario, consiguen mantenerse en el aire lo bastante como para sobrevolar su playa y estrellarse en sus bosques. Uno de los compañeros malheridos no sobrevive a la caída final, pero la estructura del Albatros aguanta, y el resto de su tripulación también. Todos, tras la terrible aventura, quedan en estado de shock. Traición y muerte, todo un jarro de agua fría sobre aquel idealismo y afán de aventura. Y recriminaciones hacia Robur, Thomas y los demás líderes de toda esa insensatez. Pero lo primero es lo primero: han de sobrevivir. Se organizan para cubrir sus necesidades en esa pequeña isla en forma de equis, no marcada en los mapas, lejos de la rutas navegables, dejada de la mano de Dios.

El fin súbito de la correspondencia con su novio y amigos, así como la intensificación de los ataques del Dueño Del Mundo, hacen temer lo peor a Anne, pero antes que desesperar, se reafirma en sus intenciones de averiguar si Lord Brighton está detrás de todo aquello. Sin embargo, Lionel y ella están acercándose demasiado a la verdad, y Lord Jericho comienza a vigilarles, e incluso a intentar atemorizarles. Anne pide entonces ayuda a Larry, fresco del mundo de los dirigibles artillados, y que siente ganas de un nuevo round con los piratas del Espanto. Larry demuestra ser un magnífico aliado, tan bueno con los puños y las armas como con el cerebro.

Mientras tanto, en la Isla Equis, como la han bautizado, Robur y los demás han logrado soventar su supervivencia y remendar el Albatros, reducido a un tercio del tamaño original, con el fin de que una parte del grupo contacte con la civilización y pida ayuda. Se hace la selección de los que irán y se quedarán, una exhibición de emociones contenidas y contrapuestas. Finalmente, el Albatros parte. Parte cargado de las riquezas que los muchachos han descubierto en las entrañas de la isla, y con la determinación de usarlas para construir el nuevo medio del desquite.

La flota del Dueño Del Mundo empieza ya a actuar como tal, burlándose descaradamente de los ejércitos y declarando su intención de regir la Tierra entera. La gente ya no se siente a salvo en ningún rincón del globo. Larry es requerido por el gobierno para activar su unidad aérea y combatir al enemigo, y tiene que abandonar a Anne y su padrino, ocasión aprovechada por Lord Jericho para intentar secuestrarles. Sus secuaces casi lo logran, pero sólo consiguen llevarse a Lionel, pues el raptor que habría de capturar a Anne es abatido por Robur, que aparece en el último momento.

Mientras sus compañeros cuidan de los detalles concernientes a los hombres en la Isla Equis y el flete de materiales para construir un nuevo Albatros, Anne y Robur se hacen confidencias. Ambos están más curtidos por sus aventuras y desgracias, en un mundo inseguro, pero ninguno de los dos está dispuesto a ceder. Por Lionel, por los amigos caídos, y por el deber de acabar con el terror y hacer justicia a la traición.

En la Isla Equis, definitiva base de operaciones, se reune todo el equipo de nuevo, con algunas adiciones: Anne, algunos amores de los chicos, competentes aventureros y aventureras dignos de confianza, otros nuevos reclutamientos técnicos e ingenieriles... Toda una colonia de talentos y espíritus. La construcción del nuevo Albatros se inicia rápidamente, sobre nuevos diseños. La decisión de combatir a vida o muerte sigue siendo difícil de asimilar, pero se asume con todas las consecuencias. La comunidad se enfrasca en la tarea, entre las dudas sobre el futuro. Anne, tras un tiempo, decide partir en busca de su padrino, con la esperanza de que siga vivo y la intención de descubrir más cosas sobre la organización de criminales.

Pasan los meses. Los ataques se recrudecen. Anne hace llegar sus noticias a lo largo del tiempo: se ha encontrado de nuevo con Larry, hecho ya todo un veterano de la guerra aérea a pesar de su juventud, y van haciendo progresos, aunque Lord Jericho se ha esfumado del país. Hay algo de esperanza entre las naciones, pues Larry y sus aeronaves, aun con bajas importantes, lograron abatir dos Espantos, demostrando al mundo que no son indestructibles, aunque las represalias han sido terribles. Las pesquisas de Anne logran su objetivo, descubriendo en Australia la base de operaciones del Dueño Del Mundo.

El Nuevo Albatros avanza por los yermos australianos hacia el punto que Anne les señaló en sus cartas. Más grande, más potente y veloz, erizado de armas, la aeronave se abalanza sobre la orografía en busca de las instalaciones secretas, ciñéndose al terreno con audacia. Robur y su gente se mueven confiados pero precavidos. De repente, tres Espantos saltan de entre las montañas y empiezan a perseguirles. Empieza un cruce de cañonazos, cohetes giroestabilizados y otras armas más inventivas, en la que el Nuevo Albatros demuestra de qué madera está hecho. Sus dos compinches abatidos, el Espanto restante invoca la presencia del resto de la flota presente en la base, que converge sobre el Nuevo Albatros. Todos los recursos del Dueño Del Mundo se han centrado en Australia a la espera de que apareciesen. Sabían que vendrían. Anne y Lionel, bajo la custodia de los piratas en el lujoso puente del Espanto Imperial, han de soportar la petulancia triunfante de Lord Jericho y su jefe, el autoproclamado Dueño Del Mundo, nada menos que el ministro asistente a la competición de aeronaves donde empezó todo. Fue una jugada maestra la suya de sabotear la nave de Robur y apoyar la financiación de los diseños de Hayden, consiguiendo así retrasar

• SINOPSIS •

Dueño del Mundo

En el estado norteamericano de Carolina del Norte, una de las montañas que forman la cordillera de los montes Apalaches, llamada Great-Eyry, bastante corriente y moliente, se convierte en motivo de gran preocupación y temor para los pueblos que viven cerca de sus faldas. Pequeños temblores y estruendos y el divisar de llamas en el cráter comienzan a crear un clima de temor, que va en crescendo a medida que los fenómenos aumentan en frecuencia e intensidad. Se teme que el Great-Eyry sea un volcán dormido a punto de despertar.

Un día, el espectáculo misterioso se hace tan intenso que la gente huye despavorida de sus casas creyendo en la erupción definitiva de la montaña. Todo se queda en el susto. El examen de la ladera no demuestra señales de vulcanismo, pero la duda persiste. El último mal presagio es el sonido nocturno como del batir de las alas de un pájaro monstruoso.

John Strock, inspector principal en el Cuerpo de Policía de Washington, hombre de extrema curiosidad y empeño en el deber, es encomendado con la tarea de determinar definitivamente si el Great-Eyry es o no un volcán. Enviado al lugar, comienza a reunir datos y testimonios de las autoridades locales, y emprende con la ayuda de estas mismas autoridades una escalada a la inaccesible montaña, no pudiendo llegar hasta más allá del inicio de la pared vertical. La misión queda en fracaso. El misterio continúa.

Y otro misterio se añade al primero. En Filadelfia, varias personas testifican la aparición de un vehículo de asombrosa velocidad, tanta que se hace imposible poder describirlo. La naturaleza de un motor (probablemente eléctrico, ya que no había emisión de gases o vapor) que desarrolle tanta potencia es absolutamente desconocida. Lo que está claro es el peligro que supone tal bólido suelto por la red de carreteras. Las apariciones se suceden unas a otras.

En esto, el Automóvil Club organiza una carrera de coches en Wisconsin. En medio de ésta, se presenta el misterioso automóvil, que devora el recorrido en un santiamén. Este recorrido termina en el lago Michigan, pero el bólido no se digna frenar al aproximarse al final de la carretera. Dobla el récodo de la carretera y, cuando todos llegan para mirar las predecibles huellas de una desastrosa zambullida, se encuentran con que el vehículo ha desaparecido como por arte de magia.

Un tercer misterio. Un extraño buque que se pavonea ante la costa de Nueva Inglaterra, jugando al ratón y al gato con los buques de la Armada, dejándose acechar para alejarse a toda máquina a continuación, dejando en ridículo a los navíos de guerra. Se producen los mismos interrogantes sobre la planta motriz del misterioso barco. El jefe de Strock, cavilando, llega a la conclusión de que tanto el automóvil como el barco deben compartir planta motriz y, por lo tanto, inventor. Es más, incluso podrían ser un mismo vehículo.

La opinión pública y los políticos se preguntan por el padre de la criatura. ¿Por qué no se revela y descubre al mundo los fantásticos secretos de su invento? Pero una nueva preocupación se surge a John: ha recibido una misteriosa misiva. La carta describe con escueto detalle la operación que realizó en el Great-Eyry, y le amenaza con el peligro que supondría para su salud el volver a intentar nada parecido. La firman las misteriosas iniciales D. D. M.

En esos días, Strock descubre que está siendo vigilado por dos hombres, pero no llega a poder determinar su identidad. Otro misterio más a añadir a la lista: en el lago Kirdall, en el estado de Kansas, se sospecha de la existencia de un ingenio submarino, aunque se desconoce por qué vía ha podido introducirse un buque de esas características en el lago. Incluso un barco ha sufrido una colisión con él. La posibilidad de que el submarino sea otra más de las manifestaciones del prodigioso artefacto terrestre y marino enciende la curiosidad y excitación del público. Tal como están las cosas, se decide echar un cebo: el gobierno de los EE.UU. hace un anuncio público en los periódicos, ofreciendo al inventor comprar el aparato por una fuerte suma de dinero. Las naciones europeas, no queriendo permitir a los EE.UU. obtener la supremacía tecnológica, doblan y triplican la oferta estadounidense, pero es finalmente esta nación la que hace la mejor proposición monetaria. John es encomendado con la tarea de detener al inventor, y comienza la espera.

Y la espera termina en una carta a los

la tecnología de los ejércitos con respecto a la suya unos años cruciales, tomando así la delantera su organización en la lucha por el poder del aire. Hoy acabarán con Robur, el único competidor que supone una amenaza a sus propósitos de dominio mundial. Anne, serena, hace mutis, mientras su padrino, que muestra las secuelas de su cautiverio, defiende el honor de los muchachos. Jericho, definitivamente divertido y contento por la capacidad de supervivencia y tenacidad del joven Robur, se regocija ante el placer próximo de acabar con el desafiante cachorro.

A pesar de la desigualdad del combate, el Nuevo Albatros se defiende bien, destrozando una quinta parte de la flota de Espantos, pero el asedio es potente, moviéndose en masa todas las naves, abandonando el desierto, atravesando el espacio aéreo de Sidney y otras ciudades, internándose sobre el mar, saltando de nube en nube, rozando las aguas, un frenesí explosivo en el cielo. De súbito, los Espantos dejan de atacar y hacen un hueco al Espanto Insignia, que establece comunicación con un megáfono. La actitud insultante de Lord Jericho y el DDM, invitándoles a trabajar para ellos a cambio del perdón de sus vidas es cómica para Robur y los suyos. Brighton les conoce desde hace tiempo, y sabe que nunca aceptarían. Si han de morir, lo harán llevándose al Dueño Del Mundo con ellos. La exhibición de los rehenes ya es otra cosa. Robur, sintiendo un escalofrío, contempla a Anne apoyada en la barandilla del Espanto Imperial. La cercanía de las naves permite a Anne, a su vez, verle a él. Con tristeza, pero llena de ánimo, y sabedora de cuál es la situación, le dedica una sonrisa cómplice. Jericho, riendo, anuncia su inmediata destrucción, alzando la bandera que anunciará la orden de disparar.

Y entonces los Espantos más retrasados de la agrupación comienzan a estallar en cadena. Lord Jericho y el Dueño Del Mundo, sorprendidos y espantados, contemplan los restos ardientes que se precipitan al mar. El plano horizontal que formaban los Espantos y el Nuevo Albatros se desorganiza, cosa que aprovecha Robur para "caer" hacia las aguas y escurrirse de su posición, dejando terreno al Gavilán, comandado por Turner, y al Halcón, capitaneado por otro de sus hombres. Las dos naves, de la misma clase que el Nuevo Albatros, repiten el truco que en su momento casi supuso el final del Albatros original, saltando sobre la flota de Espantos, cazadores cazados, que creían enfrentarse a un único oponente. Con la reincorporación de Robur tras recuperar altura, la destrozan por completo, a excepción del Espanto Imperial.

Jericho ordena la huída a toda máquina, mientras interroga a Anne. Ella lo sabía, ¿verdad? Anne se sonríe, disfrutando la victoria. Pues claro que lo sabía. Lord Brighton desea matar a la desafiante muchacha, pero el Dueño Del Mundo se lo impide, pues ella y su padrino son su seguro de vida, ahora que los Albatros les están dando alcance. Le indica, pues, que emita señales exigiendo que abandonen la persecución o matará a los rehenes uno a uno. Robur ordena mantener las distancias. Sabía que esto ocurriría, y no sabe cómo resolver la situación.

DDM se felicita del momentaneo éxito, y ordena la preparación del armamento de largo alcance, planeando utilizar la ventaja que le da la presencia de los rehenes. No dura mucho. Al salir de un banco de nubes, se encuentra cara a cara con la flotilla de dirigibles de Larry Hayden, que se dirigía hacia Australia debido a las cartas que Anne le envió. Agradeciendo el inesperado regalito, Larry ordena disparar, y sus armas impactan de lleno en el Espanto Imperial, que resulta gravemente dañado. Los dirigibles se preparan a liberar una oleada final de destrucción sobre la aeronave, que ya empieza a desintegrarse lentamente. Robur, presuroso, establece comunicaciones con la flotilla y se identifica, explicando a Larry la presencia de Anne y Lionel en el Espanto, y logrando que éste detenga el golpe de gracia.

En la cubierta del Espanto, es el caos. Anne arrastra a su padrino lejos de las llamas y coge un arma de un pirata caído. Todo parece una inutilidad: las explosiones se suceden, enviando desgraciados envueltos en llamas al vacío. No hay posibilidad alguna de escape. El Nuevo Albatros, junto a sus dos gemelos, se aproxima, imitando el ritmo de descenso del navío incendiado. Tras una rápida sucesión de mensajes, la flota de dirigibles, el Gavilán y el Halcón disparan garfios contra el casco del Espanto Imperial, aminorando su caída, y permitiendo al Nuevo Albatros situarse inmediatamente debajo, y extender sus rampas de trasbordo. Los supervivientes al ataque de Larry saltan sin dudarlo un segundo, huyendo de la ruína ardiente en que se está convirtiendo la nave insignia del Dueño Del Mundo. Anne, llevando a Lionel apoyándose sobre ella, pistola en mano, se abre paso hasta el Nuevo Albatros, hasta los brazos de Robur. Sólo gastan unos breves pero intensos segundos en abrazarse y besarse, pues el tiempo apremia. Se están acercando demasiado a la superficie, las hélices del Espanto perdiendo potencia y parándose una tras otra, la aeronave arrastrando cada vez con más fuerza a las demás. Robur, antes de apartar el Nuevo Albatros, quiere saber qúe ha sido de Jericho y el Dueño del Mundo. No tardan en saberlo. Una nueva explosión inunda de fuego la popa del Espanto, escupiendo a un ardiente ministro de industria sobre la destrozada cubierta. El Dueño Del Mundo, dando pasos de ciego, se precipita al mar dando un terrible alarido. Anne y Robur, helados por el espectáculo, se quedan como estatuas sobre la cubierta del Nuevo Albatros, y es un grito el que les sobresalta: el de Jericho, sosteniendo uno de los cohetes de largo alcance desde una de las troneras, apuntándolo hacia ellos. Los compañeros de Robur no se atreven a disparar las armas y arrasar la cubierta donde está Lord Brighton, temiendo provocar una explosión que les destruya a todos. Brighton, riendo como loco, ebrio de venganza, se dispone a activar el cohete. Anne, con parsimonia, apunta cuidadosamente el arma que lleva en la mano y dispara dos veces, alcanzando a Jericho en el pecho y la cabeza. Al caer el hombre al interior del compartimento y arrastrar al cohete sobre sí, éste se dispara, quedándose bloqueado y perforando el casco como un soplete. Robur ordena la huida general. El Nuevo Albatros se aleja y las demás naves cortan sus amarras. El Espanto cae con velocidad creciente, ya carente de toda sustentación. Antes del impacto con el agua, el cohete cesa su chorro y explota, provocando la explosión aún mayor de la santabárbara de la nave. La onda de shock es lo bastante potente como para zarandear tanto a las naves de Robur como a las de Larry.

Encima de una pequeña cima, que domina el improvisado aerodromo a las afueras de una ciudad costera australiana, albergue provisional de la flota de dirigibles, Larry conversa con Robur, Anne, Lionel, Thomas y demás tripulantes del Nuevo Albatros y sus naves hermanas. Intenta convencer a Robur de que vuelva con él a su país, pues las ofertas que se le haría serían naves hermanas. Intenta convencer a Robur de que vuelva con él a su país, pues las ofertas que se le haría serían fantásticas, e inmensa la fama que ganaría. Robur declina: no se atreve a dejar que nadie posea sus inventos. Toda esta tragedia empezó porque su diseño de la aeronave a hélice cayó en manos inapropiadas. El terror desatado por el Dueño Del Mundo era una versión deforme pero no muy alejada de lo que ocurriría si los gobiernos lograsen poseer algo tan avanzado como el Nuevo Albatros. No se atreve a volver, sabiendo el acoso al que le someterían. Su decisión está tomada. Anne también ha decidido ir con él, recibiendo las bendiciones de Lionel, que regresará con Hayden a la patria. Se produce la despedida entre los antiguos rivales universitarios, emocionante y sentimental. Lionel y Larry asisten, pues, al despegue del Nuevo Albatros, que se une al Gavilan y al Halcón, y que se lanza ágil en dirección a la cercana puesta del sol."

periódicos. El inventor declara que jamás venderá su aparato, de nombre Espanto, que lo usará como le venga en gana, y que, puesto que es superior a todo cuanto se ha fabricado nunca y le da poder sobre el mundo entero, es invulnerable a cualquier ataque que se le intente asestar. Ataques que devolverá centupilcados si se producen. No necesita el dinero. Cuando lo quiera, no tendrá más que cogerlo. Y firma con el nombre que cree mejor le cuadra: Dueño del Mundo.

El gobierno de los EE.UU. declara la caza y destrucción del ingenio y su creador, ahora un peligro declarado. John, por su lado, no tarda en hacer coincidir las firmas de la declaración del inventor y la carta amenazadora que recibió. Se trata de la misma persona. Teorizando con su jefe, decide que el Great-Eyry bien podría ser la base de operaciones del Dueño del Mundo, aunque no se concibe cómo puede trasladarse y abandonar la cima de tan inaccesible montaña. El tal Espanto necesitaría alas para ello. Al poco se recibe una pista segura de Toledo. John, junto a dos agentes de confianza, viaja hacia allá. Un colega les recibe, y les explica que vio emerger el submarino en una caleta del lago cercana, del que descendieron dos hombres. La idea es que el submarino podría haberse visto obligado a recalar allí para efectuar reparaciones.

Strock y sus hombres van esa noche a la caleta, y acaban por descubrir el submarino a sus tripulantes que están cargándolo con fardos. Se produce un tiroteo en la acción de captura, y los ayudantes del protagonista son heridos. John y el agente que les alertó intentan sujetar la amarra del buque que escapa, con la mala fortuna de que John se enreda en ella. Arrastrado a toda velocidad por las aguas, pierde el conocimiento.

Al despertar, se encuentra sano y salvo en un camarote del extraño vehículo. Abandonándolo, descubre que el Espanto está navegando a toda velocidad. La tripulación, los dos mismos hombres que le habían estado siguiendo, y el capitán, persona cuyo rostro le es vagamente familiar, le tratan con un mutismo lleno de desprecio, aunque se aseguran de que reciba alimentos. El Espanto sigue su carrera a través del lago Erie, y John traza planes de escape, desesperado del desdeñoso silencio de la tripulación y temiendo por su vida, aunque no deja de reconocer su enorme curiosidad por el aparato y sus dueños. La tensión va en aumento. Finalmente, los buques de guerra de la zona hacen efectivo su acoso, y comienzan a arrinconar al Espanto hacia las cataratas del Niágara. El vehículo se sumerge para esquivar los disparos, pero luego emerge de nuevo, y enfila de forma suicida su ruta hacia las cataratas, a toda velocidad, a pesar de las desesperadas advertencias de John, cesadas a punta de pistola por el odioso capitán del navío. Ya no hay remedio. El Espanto hace el salto al vacío... y, desplegando sus alas y batiéndolas como un gigantesco pájaro, se eleva a través del espacio.

Al día siguiente, Strock percibe la inmovilidad del aparato y asoma al exterior. El Espanto reposa en una base amurallada por la roca. No le cuesta mucho deducir que se trata de la cima del Great-Eyry. Aprovechando la ocasión, dedica el tiempo a estudiar las líneas de la magnífica aeronave y determinar la existencia de un complejo generador de electricidad para cargar las máquinas de la misma. También descubre los restos de un incendio, probable causa de los terroríficos espectáculos que iniciaron su involucración en semejante aventura. Al encontrar al capitán y sus tripulantes, exije saber a qué atenerse. La respuesta es clara: es un prisionero, y de su comportamiento dependerá el que siga vivo. Pero la curiosidad supera a la prudencia, y John interroga al inventor: ¿por qué se autoproclama el Dueño del Mundo? ¿Quién es él, de todas formas?

Y con un orgullo más allá de todo límite, el hombre le contesta: el es "Robur, el Conquistador".

John recuerda, y descubre el porqué de aquella sensación de familiaridad. Recuerda los sucesos que acontecieron a tres miembros del Weldon Institute, su rapto por el enigmático y orgulloso Robur, la odisea a bordo de su magnífico y misterioso navío Albatros, su huida mediante el sabotaje y destrucción del bajel aéreo, y su posterior rescate a manos de un Robur en pleno derecho de la venganza pero lleno de magnanimidad. También recuerda el discurso de despedida de Robur, pronunciado sobre los cielos de Filadelfia: consideraba su Albatros como un invento demasiado avanzado como para que las naciones lo empleasen con sensatez, demasiado poderoso como para no ser empleado como un arma terrible por una Humanidad demasiado joven e inmadura.

Estaba claro que Robur había dado un triple salto mortal más allá del Albatros en sus desarrollos tecnológicos, y que el resultado era el Espanto. También estaba claro que su orgullo y soberbia habían rebasado el punto sin retorno. El hombre está borracho de poder, un loco muy peligroso, una caracterización perfecta de lo que años antes advirtió al mundo.

Durante las horas que siguen, Robur y sus hombres desmantelan la base y cargan el Espanto, dispuestos a abandonarla para siempre. Resignado a la muerte, Strock intenta un sabotaje, pero falla miserablemente, y es encerrado en su camarote. El vehículo parte hacia el cielo batiendo sus alas.

Al día siguiente descubre que están navegando entre nubes amenazadoras de tormenta. Durante el medio día, la nave desciende al mar e inicia una navegación tranquila, pero al anochecer el panorama presagia el pronto estallido de la tormenta, adecuadamente preludiada con la revelación de Robur sobre cuál va a ser el destino de John: simplemente, la esclavitud bajo el yugo del Dueño del Mundo.

Y la tormenta se desata. Robur mantiene la navegación en la superficie, cuando lo más seguro es sumergirse y proseguir a través de la tranquilidad submarina. John, empavorecido, intenta hacer entrar en razón al capitán, pero éste le derriba y desata su soberbia en un desafío a los elementos. ¡El es Robur, el Dueño del Mundo! Y así, para demostrarlo, hace extender las alas del Espanto y lo lanza al vacío eléctrico de la tormenta y la violencia de los truenos, volando entre una jaula de millares de relámpagos. Desesperado, John se lanza contra Robur, y en ese momento el rayo les golpea, destrozando las alas y las turbinas. El Espanto se precipita al mar desde una altura de más de mil pies.

John Strock despierta convaleciente en un camarote del Ottawa, rumbo a Nueva Orleans. Los marineros del buque le descubrieron en el golfo de Méjico, asido a una tabla, a merced de las olas. No encontraron a nadie más, así que es seguro que Robur y sus dos secuaces se han llevado sus secretos a una tumba marina. John regresa convertido en un héroe nacional.

La descripción tiene principio y fin, pero es evidente que el grado de detalle varía a medida que se me han ido ocurriendo las cosas. Falta casi todo el juego de personajes y las anécdotas que dan vida a cada una de las aventuras que atraviesan estos. Ahora lo que habría que hacer es un despiece provisional en episodios, y estudiar en qué se llenarían los veintipico minutos de cada uno, definiendo en el camino todas las subtramas.

No voy a hacer un ejemplo más de esto porque Alejandro Maicas me va a matar. Ya me he alargado mucho con la cuestión de las historias, y no dispongo de más espacio. Se supone que con lo tocado en esta parte ya tenéis más que suficiente para empezar a trabajar vuestra imaginación. En el número que viene de Mangazone haré un pequeño repaso de los demás aspectos de nuestro Anime imaginario que habremos de considerar: invención de los personajes, diseño de producción, story-boards... Como el próximo Mangazone va a aparecer muy rápidamente, según la intención de su director, no váis a tener mucho

tiempo para empezar a enviar cosas, pero sí me gustaría que propusieseis vuestras ideas sobre las cuestiones creativas en el mundo del Anime y los temas que creéis que deberían tratarse realmente a fondo. No estaría mal que, paralelamente a la diversión que este experimento pueda suponer, lográsemos sentar un pequeño forum sobre las interioridades del proceso artístico y técnico del dibujo animado.

Nos encontraremos en el Mangazone nº 6. Hasta entonces.

Juan Gómez Martín

COMO CONTRIBUIR...

Esperamos, deseamos que nos inundéis la casa con vuestras contribuciones, tanto para este Taller de Anime como para cualquier otro aspecto de Mangazone, pero también nos gustaría que nos facilitaseis la tarea de procesar el material que nos enviéis. Por ello, aquí van algunas guías sobre cómo nos podéis ayudar al respecto.

Aunque Alejandro efectua la maquetación a la manera tradicional, a base de cútex y pegamento, los elementos de la página suelen estar impresos por ordenador. De ahí que lo mejor que podéis hacernos es mandarnos los textos en disquette. Los formatos de disco y fichero admisibles son:

- **PC**. 3.5 o 51/4 pulgadas, cualquier densidad. Ficheros WordPerfect, MS Word, o cosas lo más simples posibles, como texto ASCII.
- **Mac**. Cualquier densidad. Ficheros MacWrite, MS Word, GreatWorks, o texto creado con TeachText. Por lo general, cualquier cosa que tengáis se puede cortar y pegar a un documento TeachText.
- **Atari**. Los discos formateados por Atari son compatibles PC. Aseguraros de que el formato de fichero de vuestros procesadores de texto se pueden leer sin problemas en el PC de cualquier amigo.
- **Amiga**. Tenéis un problema, y es que el formateado de Amiga es incompatible con todo. Podéis solventarlo con programas como DOS-2-DOS, CrossDOS, emuladores de Mac, Atari o PC, y algunas cosas que hay en el Dominio Público. Los poseedores de Amigas 3000, 600 y 1200 deberían de tener incluido gratis en su software del sistema el programa CrossDOS.

El texto que mandeis debería estar libre de todo formateo, para poder imprimirlo de la manera en que a Alejandro le sea más cómoda según la idea que tenga de su maquetación. Para cuestiones de negritas, subrayados, etc... lo más claro sería que mandaseis con el disco una impresión del documento (en letra pequeña, que así os hará menos peso en el sobre, y serán menos sellos) con todas las cosas especiales que querríais que aparecieran. Eso sí, respetad las decisiones finales de Alejandro Maicas. Es su prerrogativa.

Si alguien se anima a mandar también ilustraciones en disquette, podemos aceptar casi todos los formatos de ficheros que nos enviéis. El más universal y cómodo es el formato GIF. También sirven los PCX, TIFF, TGA, IFF ILBM, PICT, MacPaint, etc... pero si podéis usar GIF, hacedlo.

Como es casi imposible devolver los discos a sus dueños, utilizad, por ejemplo, discos de alta densidad que tienen errores y que habéis convertido a doble densidad tapando con celo el agujero. Discos que ya no se vayan a aprovechar... pero verificad siempre que lo grabado se lee sin fallos, o no hemos adelantado nada.

Si no tenéis ordenador al que poder recurrir, y vuestros amigos tampoco, pasad a la máquina de escribir. No importa el Tipex, porque de todas formas ha de pasarse a procesador de texto. Si ni por esas, se acepta el trabajo manuscrito, pero letra clara e inteligible, ¿eh?

En cuanto a las ilustraciones, todo nos viene bien, exceptuando los tamaños superiores al Din A3. Aún tenemos problemas para conseguir que las fotos y los dibujos queden razonablemente decentes a la vez que ajustados al modesto presupuesto de la revista, pero se va mejorando. Si nos enviáis cosas, tened en cuenta esto: se reproduce mejor y más fácil la tinta china que el lápiz, los tramados que los tonos continuos de lápiz, acuarelas y demás, etc. En cuanto aparecen lápices y degradados hay que recurrir al escáner o a la fotocopiadora color láser (que cuesta su dinero) para convertir a trama y reimprimir, y los resultados, hasta ahora, son muy diversos. De todas maneras, insistir en que se acepta de todo.

GUNHED

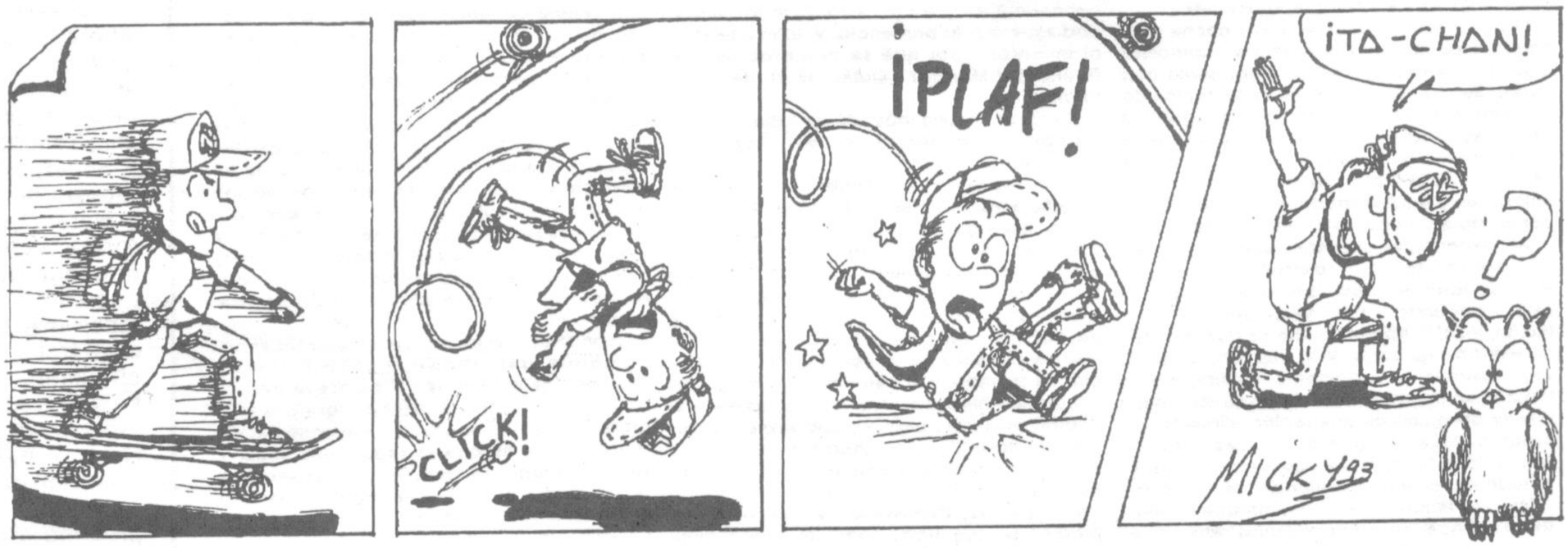
GUN UNIT OF HEAVY ELIMINATE DEVICE

GUNHED, (NOVELA GRAFICA)

EL RECONOCIDO AUTOR DE "SILENT MOBIÜS", KIA ASAMIYA, NOS PRESENTA EN ESPAÑA, Y DE LA MANO DE PLANETA-AGOSTINI: "GUNHED"

PROXIMAMENTE EN EL SALON DEL COMIC DE BARCELONA (FICOMIC'93)

MICKY & COMPANY



CONFESIONES DE UN MANGAMANIACO

CONFESIONES DE UN MANGAMANIACO

"Un intercambio...". Sí, al parecer esas fueron las palabras del Sr. Panadós, odiado profesor de valenciano en el instituto, y más conocido por la plebe del alumnado por el seudónimo del "Maniaco de La Albufera".
Yo, como era de esperar, no prestaba demasiada atención a sus pesadas clases y las pasaba del mejor modo posible en la última fila (izquierda) hojeando exasperadamente el último ejemplar de "CANDY, CANDY", e imaginando febrilmente imposibles aventuras amorosas con su cándida y bella protagonista... ¿Acaso alguien no lo ha hecho alguna vez?
Inmerso en estos menesteres estaba yo cuando el Sr. Penadós, decidió dar mayores explicaciones y detalles de este supuesto intercambio... Al parecer se llamaba MADOKA. Sí, de veras, no me lo invento. Como la de "KIMAGURE ORANGE ROAD" (JOHNNY Y SUS AMIGOS). Aunque pareciera difícil de creer, era verdad. O al menos eso es lo que nos contaron. Y claro, ante ese nombre, tan solo una nacionalidad podría cubrir tal maravilla...
¡¡¡ Sí, la japonesa !!!
No lo podia creer, mi espiritu de MANGAMANIACO luchaba por salir de mi cuerpo y agarrar al profesor del cuello para obligarle a revelar más datos sobre tan increible suceso.
Pero algo de cordura se apoderó de mí, obligándome a aguantar pacientemente en mi desgastado pupitre, y contando de uno a diez hasta hacer desaparecer a ese perverso y peligroso espíritu insaciable que tantos problemas me había traido siempre.
Y quizás debido a un último intento de rebeldía por parte de éste o a un inusitado calambre de mi mano derecha, el ejemplar de "CANDY, CANDY", rodó implacablemente fuera de mi improvisada "carpeta-escondrijo-simulación de trabajo", y cayó inexorablemente a los pies del maestro, que casualmente apoyaba sus repulsivas posaderas sobre la mesa contigua a la mia. Cruel destino.
La inaguantable mano de la pretendida justicia se acercó a mi estimado manga, recogiéndolo del suelo lascivamente, e introduciéndolo en su carpeta. Todo ello rodeado de un aire cínico e impertinente que me llegó al alma.
No volví a saber nada de mi apreciado tesoro japonés. Sin embargo, más tarde tuve la oportunidad de volver a invertir mi desdichado capital, en la nueva adquisición de un repetido ejemplar de aquella desafortunada maravilla tebeística.

No logro recordar con exactitud, que día fue aquel en que conseguí apreciar a aquella adorada GEISHA por primera vez.
Tan solo sé que al sentir el roze de su pelo negro en mi rostro sentí un sablazo de pasión que me trasladó a su país de origen, y me recordó mis miles de sueños orientales (algunos eróticos, y otros artísticos) que en mi tierna etapa de pre-adolescencia había sufrido una y otra vez.
Pensé en todas aquellas mujeres, ninfas japonesas, que con el paso del tiempo había aprendido y pretendido amar: LUM, MAI, NAUSICAÄ... Todas ellas combinadas en una musa celestial de ojos rasgados y pies diminutos, que me llamaba poco a poco, y sin ella saberlo, desde la puerta del patio.
Tras derribar la inútil barrera de curiosos incomprendidos y de ilusos reprimidos que la rodeaba, y en un afán de tonta pretensión. Intenté vocalizar un grupo de insulsas palabras, en lo que a mí me pareció en aquellos momentos la más parecida reproducción de su idioma natal.
Dudo que aquellas palabras fueran recordadas posteriormente por la desgraciada chica. Ya que la cara de incomprensión, ridiculez y lástima que mostró en aquellos momentos, provocó en mi tan repentinas nauseas que tuve que marchar rápidamente a casa, con el único propósito de volver a visualizar incansablemente la quinta reposición de la delirante HEIDI, con el único propósito de sobreponer mi amor frustrado.
Por cierto, nunca más volví a verla.

P.D.: -Más tarde consultando mi minidiccionario de inglés-japonés, logré descifrar el significado de mis aberrantes palabras: "A mí tambien me gustan las piernas de Masamune Shirow", o algo así.

JORGE RIERA LOPEZ

CORREO MANGA ZONE

¡KOWABUNGA! De nuevo estamos aquí un número más ante todos vosotros, adictos del "buen manga barato" (y caro, si no hay más remedio), para contestar vuestras cartas, dudas, intrigas, sugerencias, críticas, insinuaciones, achacamientos, mentiras, ruegos y comentarios acerca este mundo que tanto nos interesa. Uhm... Pasemos pues a ellas:

Sergio Payá Anglada de Valencia

¡Hombre, uno de aquí!. ¡Por favor, por favor, por favor! ¡Repite eso de "felicitaciones", "fantástica" y "delicioso"!.
¡Ah!, ¡que bien!. Sí, amigo Checho, "un poco de peloteo nunca viene mal", como tú dirías. Y sin que sirva de precedente, vamos a repetirte tal como ya escribíamos en los números 1 y 2 (agotados los dos, por cierto, pero preparando nuevas ediciones de estos números atrasados):
A ver... copio tal cual... EL TERMINO MANGA CON EL QUE SE DESIGNA AL COMIC JAPONES, FUE IDEADO EN 1814 POR EL PINTOR HOKUSAI, JUNTANDO LOS TERMINOS "MAN" (INVOLUNTARIO, A PESAR DE UNO MISMO) Y "GA" (DIBUJO O PINTURA). ES DECIR, EL TERMINO MANGA FUE CREADO PARA DESCRIBIR A LA CARICATURA.
Acerca de lo del "Roleplaying" de DRAGONBALL, hemos oido todo tipo de rumores, y al parecer se confirma la realización de un juego de rol basado en este popular manga por parte de la gente de el "Club de fans de Akira Toriyama".
Sobre el juego de DRAGONBALL de la Super Nintendo te diré que de momento no está previsto comercializarlo, pero tranquilo que no tardarán ... (parece mentira, esta juventud no lee el "Hobby Consolas"...)
El precio aproximado del popularísimo "The World", el libro de ilustraciones de Akira Toriyama, ronda nada más y nada menos que entre las frioleras cantidades de 3900 y 4500 ptas. Sorry. Aunque tambien existe el "Akira Toriyama: The world, Special", todavía más caro ...
Como podrás ver, ya publicamos ilustraciones de autores nobeles, por lo demás seguiremos en contacto. Practica más, nos vemos. Gracias por tu dibujo.

Alvaro Gomez de Valencia

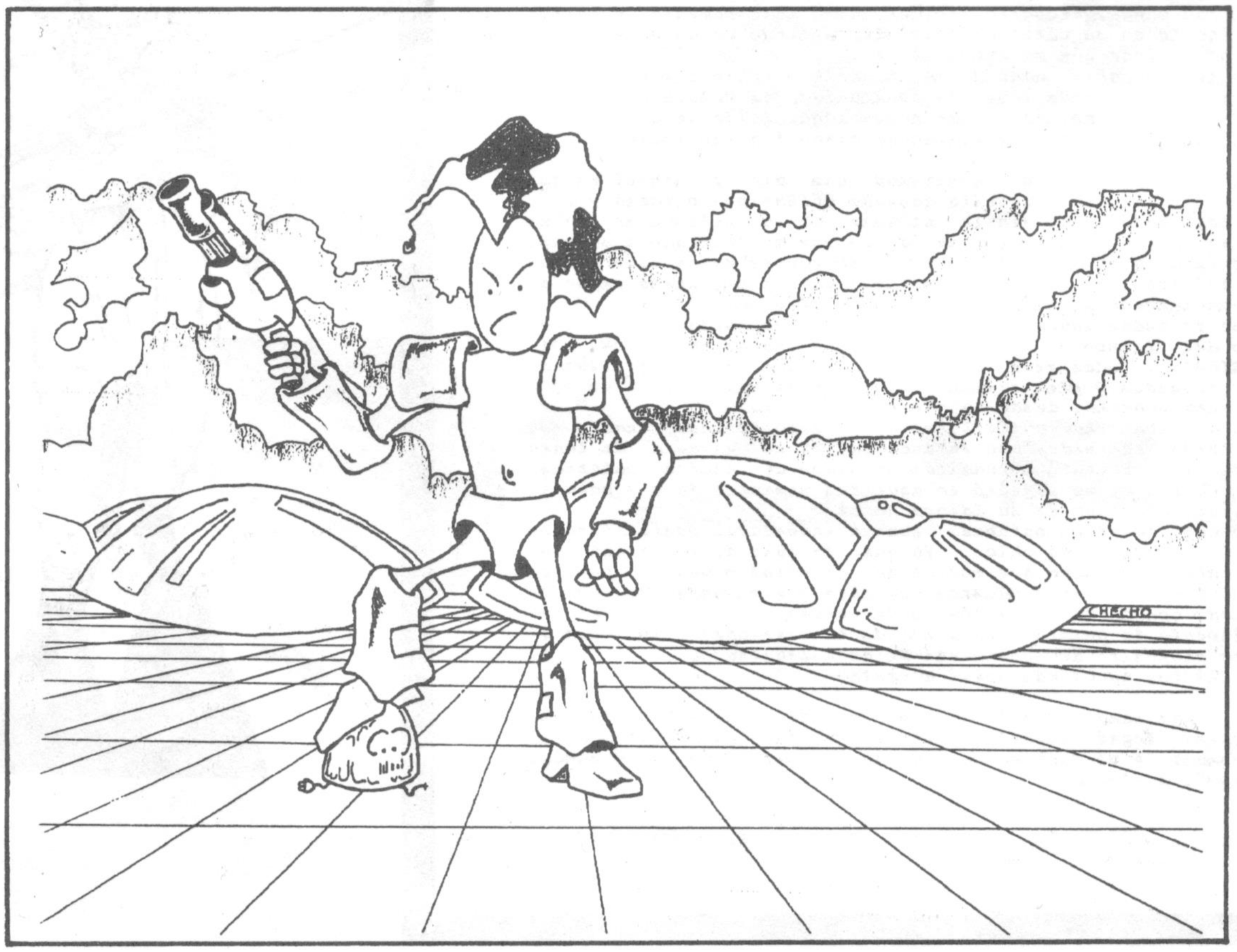
Gracias por ser un fan de Mangazone... ¡También nosotros lo somos! (¡Vamos, lloremos todos juntos!)
"Saint seiya", o lo que es lo mismo: "Caballeros del Zodíaco", aparecerá (como ya hemos dicho antes) en el mes de Mayo coincidiendo con FICOMIC'93, y con formato y periodicidad idénticos a "Dragonball".
Sí, "Hawkmoon" (aunque no sea manga) ha sido editado en España por TEBEOS S.A. en una maxiserie.

Carolina Cuenca García de Madrid

Carolina... ¡Nos has enamorado!. La próxima vez manda foto y teléfono... ¡y tú calla, ALEJANDRO, que ya tienes más de 20 y Carolina solo 17...!
No, ni mucho menos eres pidona... ¡Si yo te contara!
De nuevo miles de gracias por tu simpatía y buen hacer, y no, no suena a pijada eso de ser fan de los "nunca recordados dibujantes de mi genial ROBOTECH", y si no que se lo pregunten a Miguel Angel, que sueña por las noches que es el ALMIRANTE RICK HUNTER dentro de 10 años.
¿¡¿ Crying Freeman fuerte?!? Lo juro, mamá, nunca volveré a leer el "pequeñas viciosas" de Mónica y Bea...
El quinto volumen de APPLESEED aparecerá en USA en el 95. Y el primero en España, de la mano de NORMA, en el Salón del cómic de Barcelona (FICOMIC'93).
De la serie de la que nos hablas: "COP-HUNTER" (CITY HUNTER), se ha realizado hace poco una película con personajes reales que protagoniza Jackie Chan.
Te recomendaríamos seguir con tu principal estilo y no copiar demasiado al Nipón ya que podría influir negativamente en tus técnicas... y todo sea dicho, un dibujante con estilo manga no tiene mucho futuro en el mundo del cómic español.
No olvides escribir para el próximo número. ¡Ah!, ¡y la foto de cuerpo entero (a ser posible).

Miguel SanMartín Durá de Elche (Alicante)

¿Animes disponibles en el video club?, ¡Buf!
Desde la trilogía de "Area 88" hasta "Guerreros del viento" (Nausicaä), pasando por "Macross", "Vampire Hunter", "Leda", "La princesa encantada", "Historia de Andromeda", "Taro, el niño dragon"...
Tienes toda la razón en cuanto a que la serie "Saint Seiya" es repetitiva e incluso aburrida, pero te aseguro que la serie de TV es maravillosa en comparación con el manga.
Pero no te preocupes, tú mismo lo podrás comprobar después del Salón...
¡ah!, y eso de ... "es más sangrienta, pero a mí y a mucha gente nos gusta así, y no es que seamos masocas", ¿quiere decir que te gusta "El puño..."? Pues me quedo con "Saint Seiya"...
Vuelve a escribir, compañero.



SERGIO PAYA ANGLADA, "CHECHO"

CORREO

MANGA ZONE

EQUIPO MANGAZONE

CORREO MANGAZONE: C/ MUSICO BARBIERI 5 21 (46018 VALENCIA)

CAROLINA CUENCA GARCIA

Carlos Redonnet Sánchez de Barcelona

Apreciamos tu interesante decantación hacia nuestro "modesto" fanzine. Esperamos ir superándonos con el tiempo.
El desconocido manga del que nos hablas, suponemos que es "School life-drawing & Fovia" traducido al inglés, "Kounaishasei & Fovia" en su título original.
Este manga está realizado por U-JIN (al parecer, un seudónimo), un muy conocido artista nipòn que destaca claramente de sus compatriotas debido a su alta calidad gráfica. Si no nos equivocamos, de este manga se han publicado dos volúmenes, y cada uno sale por unos 580 yens. Aparte de esta obra, este artista también ha realizado otras obras como INFINITY, JULIET u OISHINBO PAPA. La contestación acerca de la crítica del sr. Riera, en la próxima carta...

"El Grupo Beth" de Barcelona

Bueno... parece ser que a muchos aficionados no les ha sentado nada bien la crítica (negativa y destructiva, todo sea dicho) del manga "El puño de la estrella del Norte" que escribió para el pasado número el Sr. Riera. Pues bien, entre todas las amenazas de bomba, apuñalamiento y desmembración que hemos recibido, nos quedamos con ésta, la más bonita.
Lo primero que hay que aclarar es que la opiniones reflejadas dentro del Mangazone no identifican al colectivo de la revista, es decir, que el artículo del Sr. Riera es suyo y sólo suyo, y como tal una opinión más. No hemos podido publicar vuestra carta debido a que vosotros perdéis toda la razón (que tenerla, no la teníais) al responder a Jorge con su propia medicina de descalificación salvaje. Además, en OPINION escriben colaboradores, no lectores.
¡Ah! Y al Sr. Riera DOMINION le parece mala y confusa, y RUMIKO TAKAHASHI sencillamente correcta...
Os esperamos en el Salón, y no dejéis de escribir.

Gonzalo García de Madrid

Gracias, Gonzalo, tú sí que nos comprendes. Es lógico que haya críticas negativas si una obra lo merece, ya que si no ésto no sería una publicación independiente (que lo es) sino un boletín propagandístico de Cómics Forum o Viz Comics.
El tomo 5 de Appleseed y el Databook aún no han aparecido en USA, pero en menos de un añito...
¿Que por qué posee ahora Dark Horse los derechos de publicación de esta serie? Fácil: dinerito, dinerito...Pues sí, en USA prefieren dosificar las obras de Shirow, por lo cual el quinto volumen tardará lo suyo.
Hablamos del mercado de vídeos de animación japonesa norteamericano debido a que es mucho más importante que el inglés, por lo que todo lo más representativo de aquel es publicado posteriormente en el inglés. Y sí, los ingleses no tardarán en chupar Appleseed para su mercado.

Y eso es to, eso es to, eso es todo, amigos.
Mangakani rei!! Hoss

AGRADECIMIENTOS

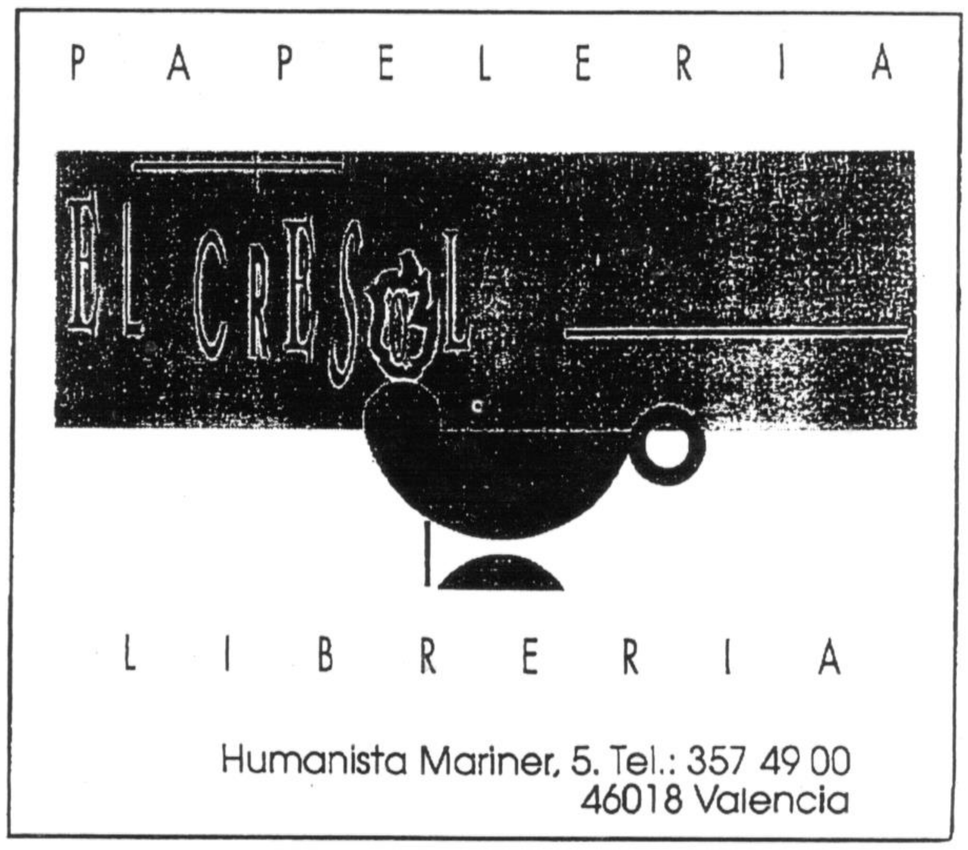
NUESTRO AGRADECIMIENTO A:

ALVARO PONS, ASIDUO ESCRITOR DE "EMM" (EL MAQUINISTA MENSUAL) POR SU AYUDA DESINTERESADA AL FACILITARNOS GRAN PARTE DE LA DOCUMENTACION QUE HA HECHO POSIBLE LA ELABORACION DE ESTA REVISTA.

LUIS ALIS POR SU GRAN APORTACION DE DOCUMENTACION EN EL APARTADO GRAFICO.

CARLOS, DANIEL Y EL AMIGO DE TAIWAN, POR SU GRAN APORTACION VIDEOGRAFICA.

EL MATERIAL PARA LA CONFECCION DE ESTE FANZINE HA SIDO SUMINISTRADO POR:



勇往直前

ORIGINAL VIDEO ANIMATION SERIES

GUNBUSTER

AIM FOR THE TOP!

VOL. 1

COPYRIGHT 1988 ©BANDAI·VICTOR·GAINAX